

abril 2016 | www.retromaniac.es

# RETRO MANIAC

juegos clásicos · 'old school' · indiezone · nuevos sistemas · móviles · ¡tiene pinta retro!

## ¡El concurso 'cepecero' del AÑO!

**SUPLEMENTO ESPECIAL**
**#CPCRETRODEV 2015**

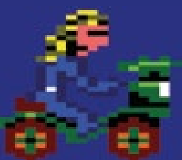
TODOS LOS JUEGOS PRESENTADOS A CONCURSO

CÓMO SE HAN HECHO LOS JUEGOS GANADORES

ENTREVISTA AL ALMA MATER DEL CONCURSO

LA ESPECTACULAR CEREMONIA DE PREMIOS

¡INCLUYE LISTADO EN BASIC! JUNIOR



Space Moves • Frogalot • Top Top • 4 to 4 Back to The Future • ZNAX • RUN CPC • Space Pest Control Paranormal Outbreak • Concave • Space Rivals • The Walking Mummies • Regreso al CPC • Super Wrestle More Than a Prison • FlyBoard • Void Hawk Z • Mas To The Past • Bonfire • Junior! • CPCLegends • Redemption Back To The Disco • Lounge Gladiator • Color Crabs • CPCTanks • True Colors • NWO • Templarius Maximus • World Threat • Drain • Super Thordercam • 2Legends • Endless Brawl • Scape • SnakeAmstrad

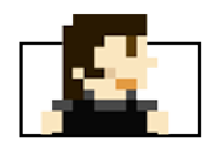


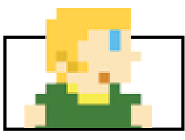
# RetroManiac Magazine

Sumplemento especial Amstrad CPC. RetroManiac es una revista gratuita e independiente que se distribuye en Internet a través del blog **www.retromaniac.es**

### STAFF de este número:
### (retromaniac.magazine@gmail.com)

**Redacción:** Chema (@octopusjig).
**Diseño y maquetación:** David.
**Revisión y correcciones:** Jaime.


CHEMA


DAVID

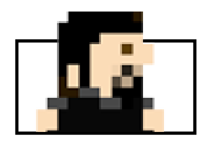

JAIME

**Ilustración portada:** loloxo (Juan Muñoz) | http://loloxomoxo.deviantart.com

ISSN 2171-9969







# ¡BIENVENIDOS!

## ¡Hola!

Cuando Chema me comentó la posibilidad de desarrollar un suplemento exclusivo sobre Amstrad CPC lo primero que le dije fue algo así como: "¡me quieres matar de curro, cómo si no tuviera suficiente maquetando los números 'normales' de RetroManiac!". Tras perjurar por meterme en líos de este calado casi sin quererlo, lo cierto es que prácticamente todo el trabajo iba a recaer sobre el 'amstradiano' de la redacción, apoyado por el buen hacer de Jaime en tareas de revisión, así que lo siguiente que le dije fue un alegre: "¡en fin, tú sabrás lo que haces!".

Bromas aparte, los meses han pasado y por fin tenéis en vuestras manos este suplemento especial. 2015 ha sido francamente un año muy importante para la escena del CPC. Gracias al empujón de la CPCtelera y al concurso #CPCretrodev2015, los amantes de los desarrollos caseros para sistemas viejunos en general, y del Amstrad CPC en particular, han estado más que de enhorabuena. Nada menos que 36 juegos presentados al concurso (si contamos a la producción descalificada), y de ellos casi un 80% han sido creados utilizando el conjunto de herramientas e instrucciones creados por Fran Gallego. Todo un éxito, sin duda.

La amalgama de juegos ha demostrado la versatilidad de dichas herramientas: desde 'Space Moves', el flamante ganador del concurso por su realización técnica, dinamismo y puesta en escena que hacen inevitable compararlo con algunas de las 'vacas sagradas' de nuestro soft patrio como Phantis o Army Moves, hasta originales títulos como 'Mas to the Past', los juegos presentados por alumnos de Fran, la estupenda aventura a dos manos de Top Top, o el prodigio técnico de Frogalot, mi juego favorito debido a su sobresaliente acabado, mecánicas, y, sobre todo, jugabilidad.

El esfuerzo y el interés por hacer algo para el ordenador de Amstrad ha quedado más que patente, y desde RetroManiac hemos querido dejar constancia mediante este pequeño suplemento de un año que podría ser el punto de inflexión de la escena del CPC. Un año en el que quizás las producciones se pongan al nivel de otras máquinas 'viejunas' como el Spectrum, MSX o C64, con seguidores que echen el resto por la máquina que disfrutaron sobre todo de pequeños. Esperamos que os guste este humilde homenaje, y que podamos ver en próximas ediciones más y más juegos para este ordenador con más de 30 años a sus espaldas. A fin de cuentas, de eso se trata: de pasarlo bien jugando y 'trasteando' con las máquinas de siempre.

**David**

Recordad que os podéis poner en contacto con nosotros o enviar sugerencias a través de nuestro e-mail: **retromaniac.magazine@gmail.com**


Busca en Facebook "RetroManiac", y hazte amigo.


http://twitter.com/RetromaniacMag

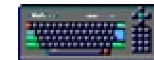



# CONTENIDOS

suplemento especial | abril 2016







# análisis





# EL AÑO DEL CPCRetroDev

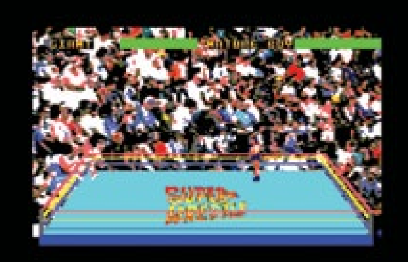


**2015 ha resultado ser un año de inflexión para el Amstrad CPC. Las máquinas de Alan Sugar, muy populares en países como Francia, España o Alemania durante la segunda mitad de la década de los ochenta, llevaban cierto tiempo en un peligroso sopor, perdiendo el protagonismo que por derecho le corresponde dentro de la escena de los microordenadores, en favor de otras máquinas. Lo cierto es que en los últimos años hemos seguido recibiendo nuevas producciones, algunas de una calidad tremendamente alta, pero el consenso generalizado entre aficionados era que el número de creaciones, en general, estaba por debajo de lo deseado.**

Es en este contexto, y con la experiencia acumulada tras dos ediciones anteriores, cuando irrumpe en escena la tercera edición del #CPCRetroDev con un sonoro puñetazo sobre la mesa. En un corto periodo de tiempo, un único concurso de programación ha sido responsable de la llegada de 36 creaciones nuevas para Amstrad CPC (¡más del doble que el año anterior!), incluyendo algunas de una calidad incontestable. Han tenido que alinearse una serie de factores en el momento oportuno (como la aparición de nuevas herramientas, o los jugosos premios del certamen) para crear la tormenta perfecta: atraer mentes creativas que no sabían cómo plasmar su talento, incorporar a la causa a veteranos de la escena de otras máquinas, y sacar de su letargo a experimentados desarrolladores de la propia escena Amstrad.

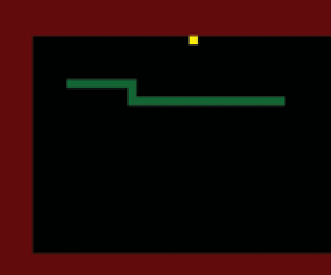
Lo cierto es que no sabemos qué nos deparará 2016 en cuanto a nuevas creaciones para Amstrad, pero gracias a la tercera edición del #CPCRetroDev nos hemos equipado de sobras para lo que pueda venir. 2015 ha supuesto un antes y un después, invirtiendo la tendencia al inmovilismo, y uno de sus máximos responsables tiene sin duda nombre propio: #CPCRetroDev. Como aficionados no tenemos más que palabras de agradecimiento para todos los que han hecho posible este cambio: organizadores, participantes del concurso y la legión de usuarios que ha contribuido con su pequeño granito de arena, comprando la cinta con los juegos de la edición anterior, a que los premios de la presente edición fueran lo suficientemente interesantes como para generar tal participación.







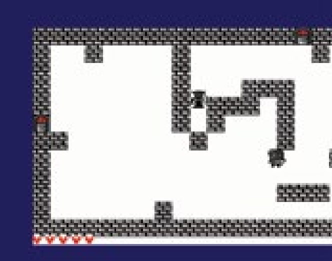
# LA IRRUPCIÓN DE LA CPCtelera





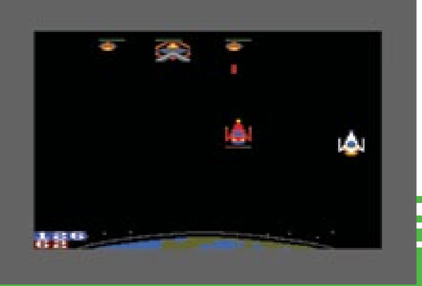
















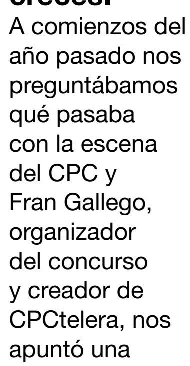





**Si analizamos los juegos presentados a la tercera edición del #CPCRetroDev, encontraremos un dato curioso que explica en parte muchas cosas: 27 de los 35 juegos presentados a concurso incluyendo el mejor videojuego en categoría PRO están realizados con CPCtelera. A pesar de la juventud de CPCtelera, ya se han presentado en esta edición del #CPCRetroDev más juegos creados con ella que la totalidad de juegos presentados en su pasada edición. Con creces.**





A comienzos del año pasado nos preguntábamos qué pasaba con la escena del CPC y Fran Gallego, organizador del concurso y creador de CPCtelera, nos apuntó una posible causa en una entrevista que mantuvimos: las herramientas para crear juegos para Amstrad CPC eran pocas, contenían bugs y no eran sencillas de utilizar. Mucha gente se animaba a intentar crear su propio videojuego y acababa abandonando antes de tiempo al enfrentarse a situaciones en las que el código no funcionaba correctamente y ni les podía llegar a pasar por la cabeza que fuera culpa de la herramienta empleada.

Lo cierto es que CPCtelera no hace milagros. Basta con ver algunos de los juegos que han obtenido peor puntuación en este #CPCRetroDev, creados con dicha herramienta, para darse cuenta de que la herramienta no lo es todo. El propio Toni Ramírez, ganador de la presente edición con Space Moves, nos cuenta en el "así se hizo" como su primer intento de juego fue recibido con la más absoluta indiferencia cuando fue mostrado a familiares. Sin embargo, puesta la herramienta en las manos adecuadas, hemos podido ver juegos como Space Moves, Top Top o Run CPC, que de otra manera hubieran necesitado de un conocimiento mucho más profundo de la máquina y su programación para llegar a buen puerto.

Debemos tener claro que CPCtelera no es ni una Churrera ni un Arcade Game Designer, y lo que a priori parece su punto débil es realmente su punto fuerte: CPCtelera permite una mayor variedad de estilos de juego que La Churrera y el código compilado se comporta mucho mejor que el de Arcade Game Designer. CPCtelera no logrará que alguien como Locomalito, por ejemplo, se interese en hacer juegos para Amstrad, pero sí ha permitido que mucha más gente se anime a crear juegos para la máquina de Alan Sugar, y con mejores resultados de los que muchos aficionados podían esperar. Y eso es mucho más de lo que teníamos hasta la fecha.



# FRAN GALLEGO AL HABLA

**El polifacético Fran Gallego es uno de los grandes responsables del renacimiento de la escena CPC. A sus espaldas lleva no solo la creación de una herramienta que facilita la programación de videojuegos para Amstrad CPC como es CPCTelera, sino que es el máximo responsable del #CPCRetroDev. El concurso de programación de videojuegos para Amstrad CPC de la Universidad de Alicante está encuadrado dentro de las jornadas RetroConsolas Alicante, y tiene a sus espaldas el mérito de ser el evento que ha provocado el mayor número de creaciones de la escena CPC de los últimos años. Nuevamente nos hemos puesto en contacto con él y esto es lo que ha tenido a bien contarnos.**



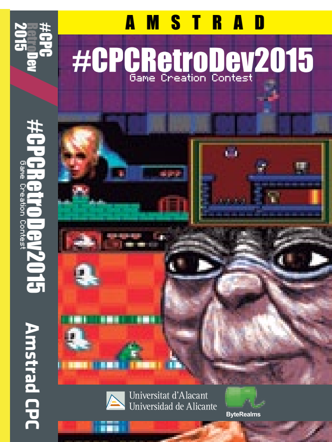
*Entre bambalinas.* En esa "sala de máquinas" se fragua gran parte del trabajo organizativo del #CPCRetroDev.

**Gracias nuevamente, Fran, por dedicarnos parte de tu escaso tiempo libre. Cuéntanos, ¿cuándo y cómo surge la idea del #CPCRetroDev?**
La idea surgió inicialmente a partir de las clases que imparto de las asignaturas Razonamiento Automático y Videojuegos 1 en la Universidad de Alicante. Introduje la programación en Amstrad CPC como uno de los objetivos de la asignatura. La intención es que los estudiantes se vean forzados a trabajar en bajo nivel y optimización, para mejorar sus habilidades y conocimiento como programadores. Con la intención de motivarles a ir más allá de la asignatura, diseñé el #CPCRetroDev.

Aunque el origen del #CPCRetroDev es académico, su concepción no es estrictamente académica. De hecho, para que el concurso sea verdaderamente interesante a nivel académico, debe ser un concurso potente en la realidad. La idea es que los estudiantes se enfrenten a un problema real y se motiven por hacer productos para usuarios finales, no sólo como una mera práctica de asignatura. Además, los estudiantes deben poder medir sus fuerzas contra desarrolladores reales, para saber dónde están realmente y cuánto les queda por recorrer. Así pues, el #CPCRetroDev tenía que ser un evento grande, donde participase gente importante de la escena del mundillo. Con este diseño, de paso, el propio #CPCRetroDev también podía ser un aporte importante a la escena del CPC.

**«LA IDEA ES QUE LOS ESTUDIANTES SE ENFRENTEN A UN PROBLEMA REAL Y SE MOTIVEN POR HACER PRODUCTOS PARA USUARIOS FINALES, NO SÓLO COMO UNA MERA PRÁCTICA DE ASIGNATURA»**

Aunque ha costado mucho tiempo dar prestigio y reconocimiento al concurso, creo que el trabajo ha merecido mucho la pena. Ahora los estudiantes tienen un evento importante en el que participar, desarrollar, motivarse y aprender, y la escena del CPC también tiene un evento motivador para dinamizar la




## EDICIÓN FÍSICA

Al igual que en la pasada edición, contaremos con una edición física, en casete, con todos los juegos presentados al #CPCRetroDev 2015. Esta edición física supone un premio en sí misma para muchos de los participantes, que verán cumplido su sueño de tener un juego de su creación editado en formato físico. Además, el dinero recaudado con la venta de los casetes se destinará al premio de la siguiente edición, por lo que comprando la edición física del #CPCRetroDev 2015 estarás contribuyendo a una mejor edición en 2016.

Así mismo, la edición física del #CPCRetroDev permite a los usuarios poder disfrutar de los juegos presentados a concurso de una manera sencilla en nuestra máquina real, así como completar nuestras colecciones de juegos. Podrás hacerte con ella directamente desde la página web de Byterealms, donde también encontrarás ofertas especiales para hacerte con los casetes de las ediciones anteriores.

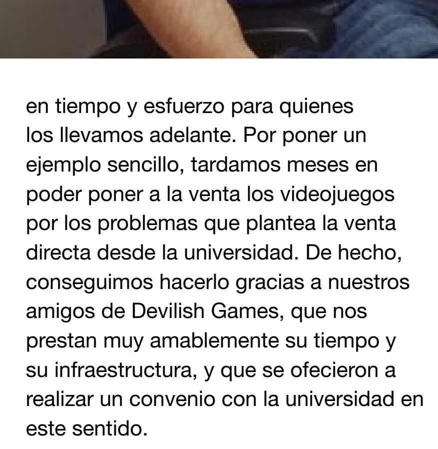


creación de nuevos títulos para nuestras máquinas.

**Eres la cara visible del #CPCRetroDev pero tienes además el respaldo de la Universidad de Alicante. ¿Te costó mucho conseguir su apoyo?**
Digamos que la respuesta tendría que ser sí por una parte y no por otra. Tengo la suerte de contar con una universidad que tiene muy buena disposición para los eventos culturales, la difusión del conocimiento y, por supuesto, los eventos que expanden los horizontes de los estudiantes. En ese sentido, la Universidad de Alicante es un lugar genial para poder diseñar y llevar a cabo proyectos como éste. Hemos recibido apoyo en forma de medidas económicas, de espacios físicos para la celebración del evento y de difusión del mismo. Todo esto es mucho en sí mismo, por lo que no podemos estar más agradecidos a la universidad.

Por otra parte, la universidad es parte de la administración pública y tiene unas particularidades importantes. Para conseguir el apoyo y hacerlo efectivo somos los profesores los que tenemos que invertir esfuerzo en elaborar memorias, documentaciones, supervisar la gestión económica, realizar todos los procesos administrativos y papeleos diversos. La parte administrativa de gestionar estos proyectos en una universidad siempre es muy costosa en tiempo y esfuerzo para quienes los llevamos adelante. Por poner un ejemplo sencillo, tardamos meses en poder poner a la venta los videojuegos por los problemas que plantea la venta directa desde la universidad. De hecho, conseguimos hacerlo gracias a nuestros amigos de Devilish Games, que nos prestan muy amablemente su tiempo y su infraestructura, y que se ofecieron a realizar un convenio con la universidad en este sentido.

Al final, gestionar todo esto es complicado y da muchos dolores de cabeza, pero creo que merece la pena por los resultados. Aun así, como decía antes, no podemos estar más agradecidos a la universidad ya que, sin ella, el #CPCRetroDev probablemente no sería lo mismo.

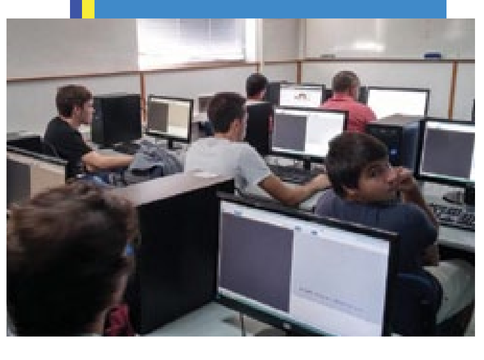


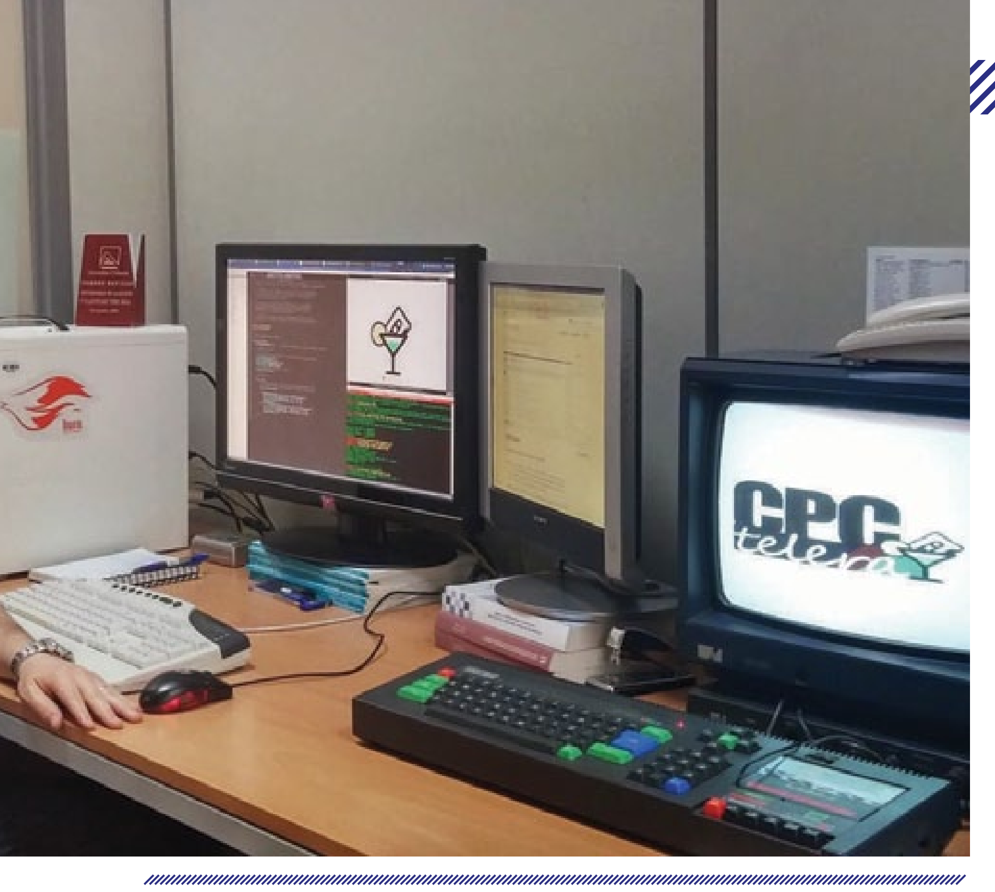
## CPCtelera

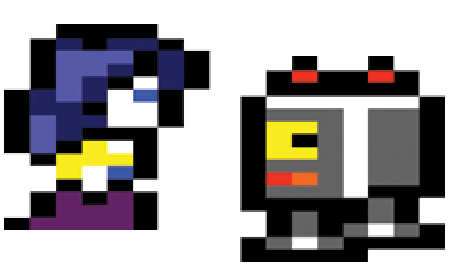
La librería CPCtelera es un ambicioso proyecto desarrollado por Fran Gallego, con la colaboración de algunos desarrolladores de la escena, cuyo objetivo final es lograr un completo *Game Engine* para la creación de videojuegos para Amstrad CPC. La filosofía empleada en la creación de CPCtelera es clara y directa; se trata de poner en manos de los desarrolladores una serie de herramientas que permitan trabajar en creaciones a bajo nivel, pero sin la complicación de otras herramientas disponibles en la actualidad. A su vez, se busca la mayor optimización posible al codigo generado para evitar que sencillez de uso no equivalga a poca optimización de los limitados recursos de la máquina de 8 bits. Así, permite realizar tareas como, por ejemplo, pintar gráficos en pantalla, cambiar el modo de vídeo, hacer doble buffer por hardware, reproducir efectos de sonido y música o escribir caracteres de la ROM y leer de teclado.







**Vayamos con los comienzos, que siempre suelen ser duros. ¿Qué tal se desarrollaron las dos primeras ediciones? ¿Llegaste a plantearte si merecía la pena continuar con todo?**
Por lo que he contado antes, las dos primeras ediciones estuvieron muy lejos de lo que sí ha sido la tercera edición. En la primera edición nos comimos muchos meses para conseguir el visto bueno y dar comienzo a la actividad. Cuando lo conseguimos, quedaba 1 mes y fue el tiempo que dimos para hacer los juegos y para que el concurso se conociera. Además, al no poder concurrir a las convocatorias oficiales de ayudas, terminamos organizándolo todo con presupuesto 0. No pudimos dar premios, ni hacer las casetes. Incluso recibimos alguna queja por correo de personas que hubieran querido participar y no pudieron. Aunque me duela decirlo, la primera edición fue

## «LAS DOS PRIMERAS EDICIONES ESTUVIERON MUY LEJOS DE LO QUE SÍ HA SIDO LA TERCERA EDICIÓN»

Find View Goto Tools Project Preferences Help Z80Asm

main.s

```
;;  GNU General Public License for more details.
;;
;;  You should have received a copy of the GNU General Public License
;;  along with this program.  If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.
;;-------------------------------------------------------------------------
DATA area
equires at least _DATA and _CODE areas to be declared. )
elcome string message
z "Welcome to CPCtelera in ASM!"
CODE area
.area _CODE

;; Symbols with the names of the CPCtelera functions we want to use
;; must be declared globl to be recognized by the compiler. Later on,
;; linker will do its job and make the calls go to function code.
.globl _cpct_disableFirmware
.globl _cpct_drawStringM1

;;
;; MAIN function. This is the entry point of the application.
;;    _main:: global symbol is required for correctly compiling and linking
;;
_main::

   ;; Disable firmware to prevent it from interfering with drawString
   call _cpct_disableFirmware

   ;; We are going to call draw String, and we have to push parameters
   ;; to the stack first (as the function recovers it from there).
   ld   hl, #string   ;; HL = Pointer to the start of the string
   ld   de, #0xC280   ;; DE = Pointer to video memory location where the stri
   ld   bc, #0x0003   ;; B = Background colour, C = Foreground colour

   push bc            ;; Push parameters to the stack in reverse order. To en
   push de            ;; to get them in normal order, as the stack is LIFO (L
   push hl
   call _cpct_drawStringM1 ;; Call the string drawing function
   ld   hl,#6         ;; Restore stack status. As we have pushed 6 bytes to t
   add  hl,sp         ;; have to move Stack Pointer (SP) 6 bytes forward to i
   ld   sp,hl         ;; previous location.

forever:
   jp forever         ;; Infinite waiting loop
```

Windows Amstrad Plus Emulator (WinAPE) 2.0 Alpha 18

File Settings Debug Assembler Help

Welcome to CPCtelera in ASM!

```
Highest address    = 000040F3
Pad Byte           = 0
[asm] Creating Cassette File asm.cdt
[asm] Successfully created asm.cdt
[asm] Creating Disk File asm.dsk
DSK : asm.dsk.tmp
Mode : Import fichier dans Dsk
Fichier Amsdos : asm.bin
Cr�ation automatique d'une en-t�te pour le fichier ...
Adresse de chargement : &4000
ASM     .BIN : 1 Ko
----------------------------------------
«asm.dsk.tmp» -> «asm.dsk»
[asm] Successfully created asm.dsk
[ronaldo@RonaldoPC asm]$ winape asm.dsk /A
[ronaldo@RonaldoPC asm]$
(sublime_text:4406): GLib-CRITICAL **: Source ID 13645 was not found when attempt
```

***Éxito entre la comunidad desarrolladora.*** 27 juegos presentados al #CPCRetroDev están hechos con CPCtelera.

bastante cutre y no sé si valdría siquiera como prueba piloto.

La segunda edición ya partió con los deberes hechos y pudimos darle tiempo a la gente para que hiciera sus juegos y difusión. Hubo que trabajar mucho en el tema de las casetes para poder venderlas. Después de meses intentando la venta directa desde la universidad, sin éxito, los chicos de Devilish Games se ofrecieron a ayudar. Les estamos agradecidos enormemente: sin ellos puede que aún estuviéramos peleando para conseguir una vía oficial para poder venderlas. A parte de eso, la segunda edición creo que estuvo bien. El concurso se dio a conocer y algunos juegos presentados ya daban mejor impresión que los de la primera edición, en la que apenas tuvieron tiempo para hacerlos.

Por el camino hubo momentos de mucho esfuerzo e incertidumbre, y siempre hay días en los que piensas que sería mejor dedicarte a tus cosas y dejar de invertir tiempo en organizar eventos que económicamente te cuestan, en lugar de aportarte. Pero esto es normal en todo proyecto, así que nunca me plantee seriamente dejarlo, porque para mí siempre ha merecido la pena.

**Por suerte has seguido adelante hasta llegar a esta tercera edición del concurso, edición que podríamos decir supone la consolidación del concurso. En esta edición la participación ha sido más del doble respecto a la edición anterior. ¿Sabrías explicar por qué?**

Creo que la tercera edición ha tenido más éxito que las anteriores por varios motivos. En primer lugar, el hecho de que el concurso ya tenía un nombre. Las 2 primeras ediciones,



***Entre meriendas de bocatas y microordenadores,*** un joven Fran Gallego nos saluda desde el pasado.

fueran mejores o peores, dieron a conocer el concurso a todo el mundo. La segunda edición, sobre todo, apareció en muchas webs y foros de noticias de CPC, junto con los videojuegos que se habían producido y los premios ganados. Además, la edición física en casete fue muy esperada y ha sido adquirida por mucha gente, tanto para colaborar con el concurso como por el mero hecho de tener homebrew de CPC en físico. Aprovecho para darle las gracias a todos, ya que su contribución ayudará a crecer al #CPCRetroDev en beneficio de todos.

Por otra parte, en la segunda edición ya observamos que mucha gente quería participar y finalmente se echaron atrás. Tras 2 años en clase con grupos de estudiantes haciendo juegos, observamos que era muy complicado y tedioso empezar a hacer juegos para CPC con las herramientas que



había disponibles. La mayoría de herramientas no estaban pensadas para el usuario final: eran desarrollos propios que los autores compartían amablemente, pero que necesitaban de mucho tiempo y conocimiento para ser puestos en marcha y usados adecuadamente. Tras ver todo esto, me involucré personalmente en la creación de un software pensado específicamente para resolver este problema. Y así nació CPCtelera. CPCtelera integra 2 partes para facilitar al usuario la creación de juegos para Amstrad CPC: por un lado, un conjunto de herramientas preconfiguradas para crear y administrar proyectos; por otro lado, una librería de bajo nivel para programar juegos y aplicaciones. Ambas partes están pensadas desde sus inicios con vistas al usuario final, a simplificar el trabajo y a permitir que los desarrolladores se centren en programar y crear, y que no tengan que invertir mucho tiempo en organizar herramientas, entenderlas, configurarlas, etc.

**«ME ALEGRA MUCHO VER A GRANDES PERSONALIDADES DE LA ESCENA PARTICIPANDO EN EL CONCURSO. ES UN SÍNTOMA DE SU MADUREZ Y DE QUE SE HA GANADO EL RESPETO DE LOS DESARROLLADORES. POR SUPUESTO, ESTA PARTICIPACIÓN HA HECHO SUBIR MUCHO EL LISTÓN»**

La tercera edición del #CPCRetroDev ha demostrado que software como CPCtelera hacía falta, pues 28 de los 36 juegos presentados están hechos con ella.

**¿Ha sido difícil convencer a esa "participación externa" que tanto ha subido el listón y el caché de esta edición?**
Más que convencer, ha sido difícil llegar hasta el nivel de prestigio suficiente como para que se sintieran interesados en participar. Mucha parte de la participación externa son desarrolladores consolidados de la escena del CPC. Estos desarrolladores tienen un nivel elevado y necesitan sentir que el concurso tiene el nivel adecuado como para participar. Los 3 años de esfuerzo y mejoras hasta llegar a la edición pasada han sido necesarios para alcanzar ese nivel.

Personalmente, me alegra mucho ver a grandes personalidades de la escena participando en el concurso. Es un síntoma de su madurez y de que se ha ganado el respeto de los desarrolladores. Por supuesto, esta participación ha hecho subir mucho el listón. En todas las críticas que he visto, los juegos ganadores y algunos que se han quedado a las puertas han sido alabados como grandes productos para el CPC. Nada me gustaría más que ver esta tendencia continuar y que cada vez más gente se anime a participar y a crear nuevos y mejores juegos para el CPC.




***Una máquina muy versátil.*** Quizás por ser de las últimas en llegar, la serie CPC posee una de las mayores versatilidades de los 8 bits.



**¿Qué planes tienes a corto plazo para próximas ediciones?**
Para la siguiente edición queremos mantener aproximadamente el formato de la tercera edición y consolidar los detalles. Estamos estudiando cómo mejorar el proceso de producción de las ediciones físicas, porque creemos que es un valor fundamental del concurso. Nos gustaría conseguir ser más eficientes en esta producción para poder ofrecer distintas ediciones físicas que satisfagan más tanto a los compradores/colaboradores como a los participantes. Aún nos queda mucho por trabajar en este sentido.

Por otra parte, nos gustaría contar con miembros internacionales en el jurado del concurso este año. Algunas personas del ámbito internacional han mostrado su interés por participar como jurado, así como algunas personalidades nacionales. Nos gustaría poder darles cabida a todos y favorecer así que las valoraciones sean lo más plurales posibles. Sabemos que cualquier decisión del jurado siempre va a ser criticada por unos y otros, pero procuraremos que sean lo mejor posibles en la medida de nuestras posibilidades.

En cuanto a novedades en las reglas y el formato de participación, estamos estudiando ideas, pero esta parte siempre preferimos mantenerla en secreto hasta la publicación de las bases. Creemos que mantener un cierto suspense respecto a este punto siempre hace más divertido el concurso y genera expectación.

**¿Te has planteado ampliar las categorías del concurso y añadir, por ejemplo, premios al uso de hardware externo de nueva creación? ¿Y abrirlo a otras plataformas relacionadas con la**

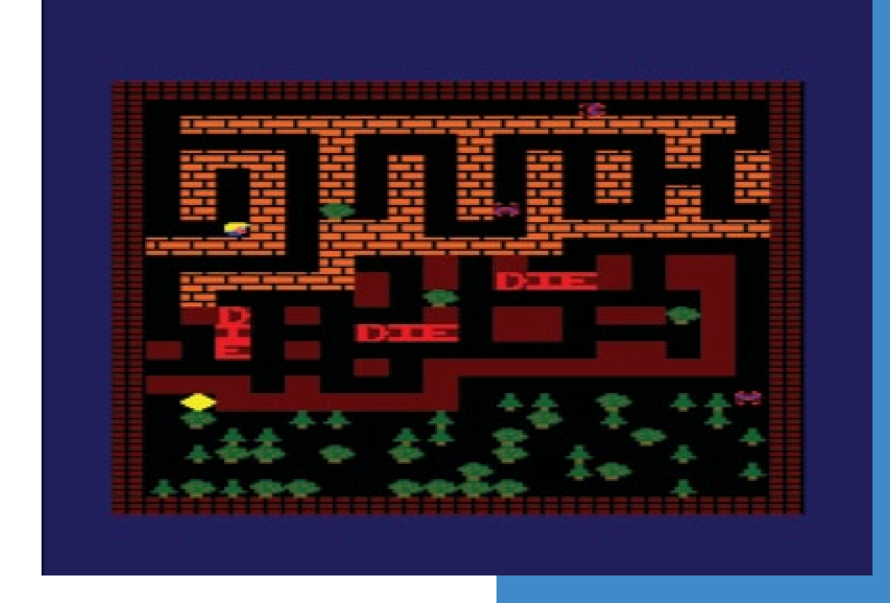


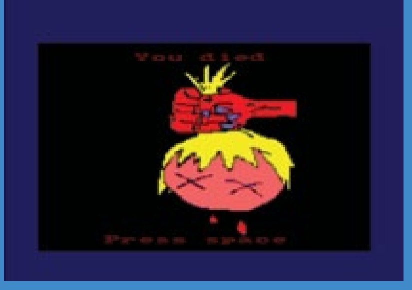



Una de las anécdotas de esta edición del #CPCRetroDev ha sido la descalificación de uno de los participantes por no atenerse a las normas. Hablamos de ‘I Walk Alone’, juego creado por Carlos Alfaro y que se ha saltado a la torera alguna de las normas más básicas del concurso, como la prohibición de la multicarga.

No nos engañemos, la descalificación de ‘I Walk Alone’ no supone ninguna adulteración del concurso, ya que su resultado final tampoco hubiera estado entre los más altos de la tabla - dos únicos niveles en los que tenemos que encontrar la salida de un laberinto mientras esquivamos enemigos. Podría suponer una mecánica atractiva, dependiendo de su desarrollo, pero en ésta también se encuentran errores de implementación, como el hecho de que la velocidad de desplazamiento sea diferente según nos movamos -o los enemigos- en horizontal o vertical.

A pesar de no ser nada espectacular, algún detalle como la pantalla de inicio le hubiera sumado puntos suficientes para no quedar en última posición. Esperamos que Carlos haya aprendido la lección y la próxima vez lea las normas antes de presentarse a concurso.



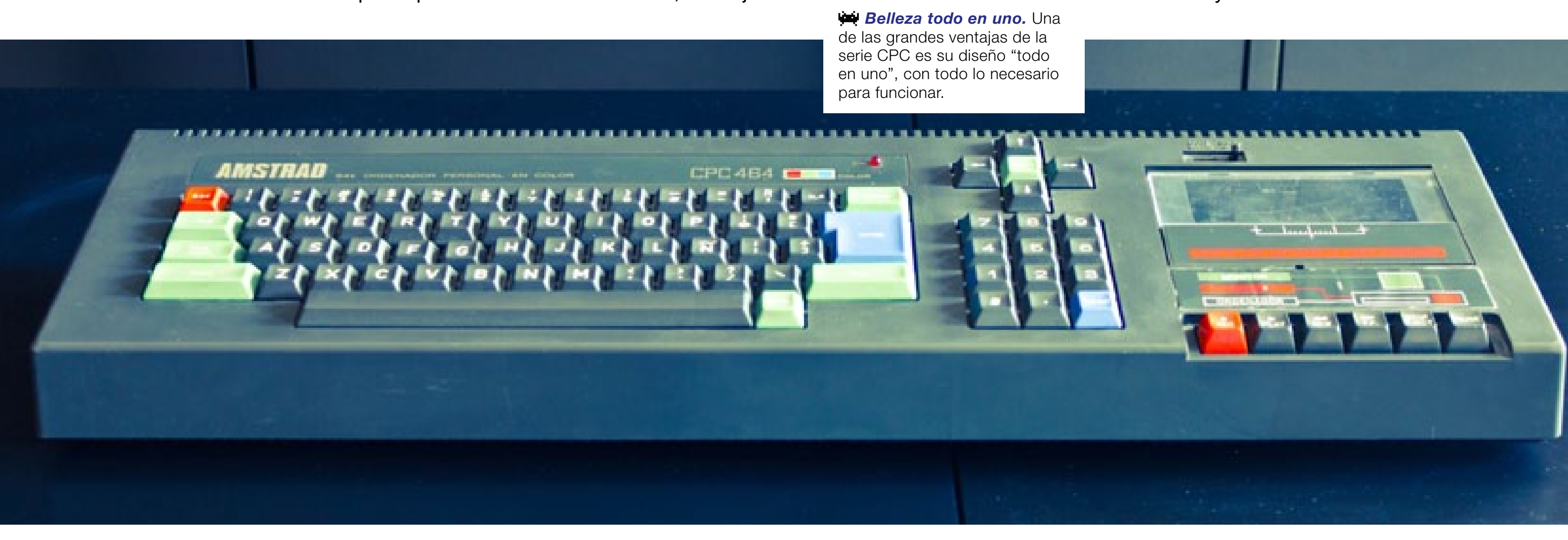
**casa británica que tampoco pasan por su mejor momento, como pudiera ser la serie Amstrad PCW?**
Sí se han planteado más categorías y premios. Mucha gente ha debatido también sobre la posibilidad de expandir el concurso a modelos de 128K o incluso más allá. En este punto siempre hay mucho debate. El problema de expandir está más allá de los deseos de la organización o los participantes: se convierte pronto en un problema logístico. Para diversificar (crear varias categorías nuevas) hacen falta más recursos: por un lado, hace falta más presupuesto para premios; por otro, podrían hacer falta recursos para las producciones si éstas fueran a ser en disco o cartucho. Además, para tener más categorías es necesario que crezca el número de participantes; de lo contrario, podría acabar habiendo un concurso con 3 o 4 participantes en cada categoría. En la actualidad, mantenemos la categoría de BASIC y sólo hemos recibido 3 entregas en esta edición, y 2 en la anterior. Por sencillez, podemos mantenerla, pero si sigue teniendo baja participación es probable que la terminemos suprimiendo, muy a nuestro pesar.

Hay muchos más motivos que dificultan la creación de nuevas categorías. De todas formas, no estamos cerrados a ello. En realidad, nos encantaría poder tener muchas categorías en el concurso. Lo que queremos, en todo caso, es que el concurso no muera por excedernos en nuestros límites. Por el momento, es mejor que concentremos los recursos que tenemos en mejorar lo presente y, si todo sigue creciendo y mejorando, antes o después se hará más viable y lógico el añadir nuevas categorías.

> **«POR EL MOMENTO, ES MEJOR QUE CONCENTREMOS LOS RECURSOS QUE TENEMOS EN MEJORAR LO PRESENTE Y, SI TODO SIGUE CRECIENDO Y MEJORANDO, ANTES O DESPUÉS SE HARÁ MÁS VIABLE Y LÓGICO EL AÑADIR NUEVAS CATEGORÍAS»**

**¿Hasta dónde quieres llegar con el concurso? ¿Cuáles serían los objetivos que te gustaría cumplir a corto y largo plazo?**
Me encantaría que el concurso creciera y llegara un día que fuera reconocido más allá del propio mundo retro o la escena del CPC. Sería genial que el reconocimiento de la cultura de los videojuegos y de la computación en equipos de bajas prestaciones lo llevase a un ámbito más popular en general y le diera nueva vida a nuestras máquinas. Que el trabajo de mucha gente en la escena retro fuera reconocido por la sociedad sería algo muy bonito.

A día de hoy suena a




***Belleza todo en uno.*** Una de las grandes ventajas de la serie CPC es su diseño “todo en uno”, con todo lo necesario para funcionar.





***Ediciones físicas.*** Con su venta se financia parte de los premios del concurso.

utopía pero, ¿quién sabe? Desde luego, personalmente me gustaría ir en esa dirección.

A corto plazo me gustaría seguir formando a buenos desarrolladores, enseñando las bondades de trabajar con limitaciones de memoria y capacidad de proceso, y haciendo que la escena del CPC crezca y esté en su merecido lugar. Estos objetivos a corto y medio plazo creo que van por buen camino y espero que pronto den buenos frutos. De hecho, ya son unos cuantos los ex-alumnos míos que han venido a verme sorprendidos por lo bien que han valorado las empresas y organismos su capacidad para programar una máquina como el CPC.

**Antes de despedirnos, ¿qué aconsejarías a todas aquellas personas que quieren participar en el concurso, pero no se atreven por falta de conocimientos de programación o por creer que no están a la altura?**

Lo primero es que no se agobien. Nadie tiene los conocimientos por ciencia infusa. Los conocimientos y habilidades se adquieren con la práctica y con paciencia. Siempre me gusta poner a deportistas como ejemplo: Pau Gasol no nació jugando a baloncesto como lo hace ahora; tuvo que estar muchas horas tirando a canasta para lanzar como lo hace hoy.

Después de no agobiarse, lo importante es pensar en uno mismo y centrarse en disfrutar del proceso. Crear un juego es algo que requiere tiempo, esfuerzo y aprendizaje. El proceso mismo de crear un juego es muy divertido en todos los sentidos: cada vez que vas creando algo nuevo y lo ves moverse, lo disfrutas. A veces, cuando la idea es presentarse a concurso, es fácil agobiarse pensando en el resultado y olvidarse del proceso. A los que estéis leyendo: disfrutad mientras creéis vuestros juegos. Es absolutamente genial ir viendo

```
980 FOR m=12 TO 0 STEP-1
990 IF UPPER$(mth$(m))=b$ THEN 1010
1000 NEXT
1010 y=VAL(MID$(a$,a+3))
```

crecer y funcionar vuestras ideas y, cuanto más hayan costado, más se disfruta. No lo olvidéis.

Por otra parte, no os comparéis con gente que lleva años haciendo juegos. Volviendo al ejemplo de antes, no es justo compararse con Pau Gasol cuando uno empieza a jugar al baloncesto. En todo caso, habría que compararse con él cuando llevaba poco tiempo, pero eso no es posible. Lo mejor es no caer en el error de compararse con otros. Cada uno debe compararse consigo mismo y observar cómo cada vez sabe hacer nuevas cosas de las que antes no era capaz. Al observar a otros, es mejor admirar y aprender, pero no compararse de forma injusta.

La última recomendación es hacer proyectos incrementales. Cada proyecto que hagamos, idealmente, debe ser sólo un poquito más grande que el anterior que hayamos hecho. Siempre, cada proyecto, debe contener un reto, algo que no hayamos hecho antes; pero ese algo debe ser un añadido pequeño. Lo mejor en el mundo de los videojuegos es terminar los proyectos. Intentar saltar de hacer nuestro primer pong a un Castlevania: Spectral Interlude es garantía de agobiarse, desmotivarse y abandonar. Recordad que lo fundamental de los videojuegos no es que sean grandes, AAA o super deslumbrantes. Lo fundamental de un juego es que divierta. Podéis hacer juegos divertidos empezando desde un simple Snake. ¿Cuánta gente no se ha enganchado al Snake en el Nokia 3210?

En resumen: haced proyectos adecuados a vuestro nivel, disfrutad mientras los hacéis y terminadlos. Una vez terminados, entregarlos al concurso y disfrutad viéndolos en la producción en casete, viendo a la gente jugarlos y leyendo reviews en las webs. El mejor premio para un juego es que la gente lo juegue.

**«CREAR UN JUEGO ES ALGO QUE REQUIERE TIEMPO, ESFUERZO Y APRENDIZAJE. EL PROCESO MISMO DE CREAR UN JUEGO ES MUY DIVERTIDO EN TODOS LOS SENTIDOS: CADA VEZ QUE VAS CREANDO ALGO NUEVO Y LO VES MOVERSE, LO DISFRUTAS»**

**Muchas gracias por tu ya legendaria amabilidad. ¿Te gustaría añadir algo más para nuestros lectores?**

Gracias a vosotros, que sois quienes hacéis llegar a todo el mundo proyectos como el #CPCRetroDev.

Decir a los lectores que la escena somos todos, y que disfrutamos de ella gracias a participar y compartir. Del mismo modo que no puede haber desarrolladores sin jugadores, todos formamos parte de este mundillo. Os animo a todos a participar con vuestro granito de arena: escribir reviews, subir vídeos a YouTube, imágenes a twitter, jugar a juegos, compartirlos, desarrollarlos, colaborar con las iniciativas,... Cada pequeña participación nos hace disfrutar más a todos. ¡Ánimo y a participar! :)



# LA CEREMONIA DE PREMIOS



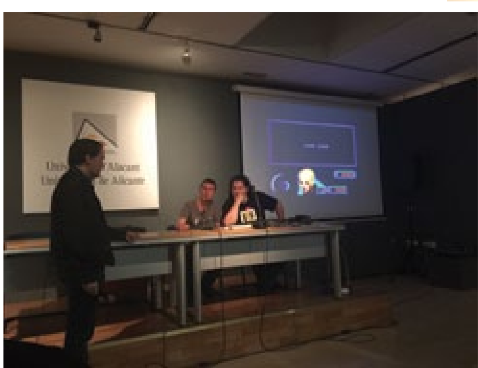

***Un merecido ganador.*** Toni Ramírez recoge su premio como ganador del concurso #CPCRetroDev 2015.

**Un gran concurso merecía una gran ceremonia de entrega de premios. En ese sentido la organización del #CPCRetroDev 2015 no defraudó al respetable, organizando una ceremonia de anuncio de ganadores y entregas de premio a la altura del nivel que había alcanzado el concurso.**

**Enmarcada dentro de los actos de RetroConsolas Alicante -evento con el que hemos colaborado en esta edición- la ceremonia de entrega de premios ponía un broche de oro a una jornada intensa con numerosas conferencias, talleres y podcasts que hicieron las delicias de los visitantes.**

El evento tuvo lugar en el incomparable marco del Museo de la Universidad de Alicante, en una sala totalmente equipada para la ocasión. La organización planeó una original manera de dar a conocer los ganadores y nominados en las diferentes categorías haciendo uso de una máquina Amstrad CPC 464 real conectada a un proyector y al equipo de sonido de la sala. A su vez, imagen y sonido, sumado al micrófono de mano utilizado por Fran Gallego para conducir la ceremonia, eran emitidos por streaming a todo el mundo. Sin duda, la mejor manera de acercar la emoción de una entrega de premios a aquellos participantes que por vivir muy lejos de Alicante no se pudieron acercar a ver el evento en directo. El éxito de la convocatoria fue tal que el servicio de streaming sufrió algún que otro problema debido a la saturación de usuarios simultáneos conectados; un pequeño problema que esperamos la organización haya solucionado de cara a la próxima edición.

Categoría a categoría el anfitrión de la gala, Fran Gallego, procedió a anunciar, primero nominados y después ganadores, de una manera especial. Para ello había preparado varios cargadores en BASIC con nombres genéricos como “nominado” o “ganador” que eran ejecutados en el Amstrad CPC por nuestro compañero








Chema, mientras el gran Javier Ortiz de El Mundo del Spectrum -ambos miembros del jurado- iba explicando a los asistentes de que juego se trataba y hacía un pequeño resumen de la temática y mecánica de los mismos. Cabe destacar el empeño de internacionalizar el concurso por parte de la organización, ya que Fran Gallego se encargaba de repetir en inglés lo que se iba diciendo en castellano, para que lo pudiera entender nuestra audiencia internacional, con alguna tímida pincelada de alemán por parte de nuestro compañero Chema.

La gala transcurrió sin mayores problemas más allá de lo juguetona que se puso la Gotek con los juegos. La emuladora de disquetera tenía algún problema en el firmware que hacía que en más de una ocasión devolviera un mensaje de "Disc Missing", lo que se convirtió en el meme de la noche, con gente del público pidiendo un premio especial para "Disc Missing" ya que siempre salía nominado o ganador. En un momento de la gala se perdió también la señal estéreo del Amstrad CPC, provocando que a partir de ese momento los juegos sonaran en mono, lo que le restaba impacto a melodías como las de Space Moves o Frogalot. Una pena.

**«LA ORGANIZACIÓN DIO A CONOCER LOS GANADORES Y NOMINADOS EN LAS DIFERENTES CATEGORÍAS HACIENDO USO DE UNA MÁQUINA AMSTRAD CPC 464 REAL CONECTADA A UN PROYECTOR Y AL EQUIPO DE SONIDO DE LA SALA»**

Por lo demás, la gala alcanzó el punto cumbre con el anuncio del ganador del juego en categoría PRO, Space Moves, ya que se dio la feliz coincidencia de que su desarrollador, Toni Ramírez, había acudido desde Barcelona a la entrega de premios, lo que añadió un punto más emotivo a una gala que a pesar de sus pequeños problemas puntuales salió redonda y para recordar. Desde RetroManiac no nos queda más que darle las gracias a la organización del concurso por haber contado con nosotros como miembros del jurado e incluso por cedernos parte del protagonismo en la gala al ponernos a los mandos de la máquina. Ya estamos ansiosos de repetir en la próxima edición.

# Space Moves



## Un soberbio homenaje a la compañía Dinamic, de principio a fin



**origen:** España
**desarrolla:** Toni Ramirez
**género:** Acción/Disparos
**jugadores:** 1

Después de un traumático intento fallido de participación en el #CPCRetroDev 2014, abortado antes incluso de poder empezar a diseñar un juego, la llegada de CPCtelera y la disposición de más tiempo libre suponía la excusa perfecta para que Toni volviera a intentarlo. La primera idea a desarrollar era un juego de corte musical que fue recibido con la más absoluta indiferencia por parte familiar; después llegó la inspiración vía Gravity y los grandes clásicos de la compañía Dinamic y el resto es historia. ¡Menos mal que Toni decidió volver a intentarlo en el #CPCRetroDev 2015! Mención especial también para McKlain, quien volvió a demostrar porqué su música está tan demandada en la escena CPC.

**SPACE MOVES** es uno de los mejores homenajes que ha recibido la compañía Dinamic en los últimos años. Es cierto que recientemente hemos podido disfrutar de títulos como Ultionius o Mighty Freddy; sin embargo Space Moves va mucho más allá, al ser un juego realizado para una de las máquinas que mejor supo explotar la compañía madrileña, con todo lo que ello conlleva.

Desde el momento en que ponemos en marcha Space Moves nos encontramos con toda una declaración de intenciones: una pantalla de menú calcada a la de los clásicos de Dinamic. Son este tipo de detalles los que le dan una redondez y una sensación de gran acabado final al juego desde el inicio; algo a lo que contribuye también la soberbia melodía de inicio a cargo del compositor malagueño McKlain, otro toque que contribuye a reforzar la ilusión de estar ante un juego desarrollado hace 25 años en la Mansión Dinamic. No será el último.

Space Moves condensa en 64Kb dos mecánicas de juego diferentes, con un primer nivel de plataformas inspirado en Army Moves y una dificultad que parece endiablada pero que con insistencia y recordando que lo que importa son las ruedas traseras del vehículo, se puede dominar fácilmente - al contrario de lo que, al igual que pasaba en la época, opinan en el extranjero. Y es que hasta en las críticas a la dificultad supuestamente injusta del juego Space Moves se parece a los clásicos de Dinamic de los ochenta.

Se completa el juego con un segundo nivel de tipo shooter que no presenta mayor dificultad una vez controlados los patrones de movimiento de nuestros enemigos y que termina, como no podía ser de otra manera, con un código para una hipotética segunda parte que, además, suponía un guiño a Regreso al Futuro, lo que puntuaba extra de cara al #CPCRetroDev.

A nivel gráfico, Space Moves es una delicia. Muchos de sus gráficos están inspirados -o directamente fusilados- de grandes clásicos de Dinamic, y detalles como la animación del pelo de la protagonista ayudan a darle un mayor nivel de dinamismo. A nivel sonoro es también un juego sobresaliente, ya que tantos los FX como las melodías parecen estar hechas a medida, completando uno de los mejores juegos que hemos visto en los últimos años para Amstrad CPC.

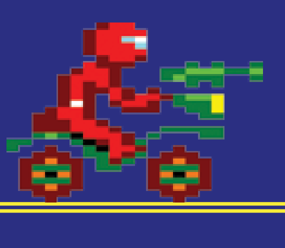
**A NIVEL GRÁFICO, SPACE MOVES ES UNA DELICIA. MUCHOS DE SUS GRÁFICOS ESTÁN INSPIRADOS DE GRANDES CLÁSICOS DE DINAMIC**

No obstante, sería injusto achacar a la nostalgia el éxito de Space Moves entre crítica y jugadores. Ahí reside parte de la grandeza del juego, ya que si obviamos el tinte que agrega el cristal de las gafas de la nostalgia, seguimos ante un juego sumamente divertido, con una duración perfecta para echar unas partidas rápidas en cualquier hueco, que cumple de sobra con su función: entretener.







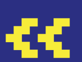







# Frogalot

## Una vuelta de tuerca mejorada a un clásico



**CUANDO SE ANUNCIÓ** la convocatoria del #CPCRetroDev 2015 fueron varios los desarrolladores que se pusieron manos a la obra inmediatamente y empezaron a compartir con el público los avances de sus proyectos. No obstante, éramos muchos los que intuíamos que, simultáneamente, había gente trabajando en secreto. A medida que se fueron desvelando algunos de los participantes que habían estado trabajando en secreto fuimos recibiendo sorpresas. La participación de César fue una de las más gratas.

Como empieza a ser tradición en una persona que lleva a sus espaldas proyectos como conversiones de máquinas recreativas o videojuegos ficticios como Fix it Felix Jr., César ha tomado como inspiración para su Frogalot a otro videojuego clásico: nada más y nada menos que Nebulus, una de las joyas de Hewson Consultants y uno de los videojuegos más espectaculares de finales de los ochenta. ¿Quién no recuerda esa primera vez delante de la torre de Nebulus y su espectacular efecto de rotación?

Lo cierto es que no resulta tarea fácil imitar con soltura dicho efecto, pero César ha vuelto a superarse, no sólo mejorando la velocidad del efecto de rotación, sino dotando de una mayor profundidad de campo al efecto 3D, a la vez que se mantienen simultáneamente numerosos sprites en pantalla sin que la tasa de frames o la música in-game se resienta, hecho que ha sido laureado con el premio al logro técnico.

Frogalot va más allá de ser un simple clon de Nebulus. La mecánica es similar, teniendo que escalar una torre dando vueltas a su alrededor, salvando obstáculos hasta llegar a rescatar a nuestra amada ranita, pero contiene elementos que le dan un nuevo enfoque a la hora de resolver las diferentes plataformas.

**FROGALOT COGE LO MEJOR DE NEBULUS, MEJORÁNDOLO Y ANADIÉNDOLE DETALLES DE CALIDAD**

En Frogalot contaremos con una barra de vida que podemos rellenar con los diferentes condensadores de fluzo repartidos por cada nivel, lo que nos permite atacar de manera un poco más “kamikaze” algunas plataformas, pero a su vez daremos con otros elementos que nos harán mucho más difícil nuestra aventura, como plataformas que nos hacen saltar automáticamente y que suponen un verdadero dolor de cabeza en algunos niveles.

A nivel gráfico cabe destacar la utilización de doble buffer por hardware y sprites precalculados para acelerar a tope, así como una superior complejidad en sprites respecto a Nebulus. Mención especial también a la melodía, una versión de una de las canciones incluidas en el videojuego “The Human Race” que, a su vez, ha sido ampliamente versionada en la escena de Commodore 64 y que le va como anillo al dedo.

Sin duda, Frogalot es otro de los juegos 5 estrellas de esta edición del #CPCRetroDev.




**origen:**
España
**desarrolla:**
César Nicolás González
**género:**
Plataformas
**jugadores:**
1

César es ya todo un veterano en el desarrollo de videojuegos para Amstrad CPC, habiéndose especializado en rehacer conversiones de maquinas arcades clásicas cuya versión para Amstrad CPC fuera mejorable, como el extraordinario BB4CPC, una meritoria conversión de la recreativa Bubble Bobble llevada mas allá de lo que nos ofreció Firebird en su día, o uno de sus proyectos actualmente en marcha, Parasol Stars. Pero eso no es todo, ya que CNGSoft es también conocido por sus ‘compactados’: versiones de juegos optimizadas para que su carga desde cinta sea más corta. Sin duda, su participación en el #CPCRetroDev ha supuesto un salto de calidad para el concurso.



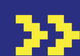




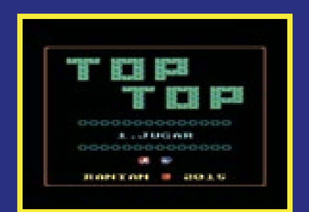





# Top Top



## Sangre nueva para rejuvenecer la escena




**origen:** España
**desarrolla:** Rantan Games
**género:** Plataformas/Puzle
**jugadores:** 1 o 2

Los ganadores de la edición de 2014 del #CPCRetroDev trataron de repetir éxito con una nueva creación para Amstrad CPC. Lo cierto es que Rantan Games le ha cogido perfectamente la medida a la máquina, demostrando con este Top Top que el buen resultado del año pasado no fue casualidad. El salto de calidad con respecto a Super Retro Robot Rampage es también más que notable, ya no sólo por el cambio a un género de los videojuegos en el que es más fácil lucirse visualmente, sino que se intuye ya una madurez a la hora de diseñar videojuegos. Hablando de buenos diseños, no os podéis perder tampoco Scarlett Witch, proyecto de fin de carrera de David, uno de los fundadores de Rantan Games, creado en ensamblador para Game Boy.




**CON LA EXPERIENCIA** adquirida después de lograr el primer premio en su primera participación en el #CPCRetroDev, Rantan Games acudieron a esta nueva edición del concurso dispuestos a demostrar que no se habían dormido en los laureles. Lo cierto es que no podemos más que asombrarnos con el acabado de este Top Top, ya que el salto de calidad con respecto a Super Retro Robot Rampage es más que notable.

Top Top apuesta por una mecánica colaborativa no muy común dentro del amplio catálogo del que disfruta la máquina de Amstrad. La premisa es bastante sencilla, aunque como veremos ejecutarla será algo más complicado: dos personajes deben colaborar en pantalla partida a lo largo de los diferentes niveles para escalar una mazmorra y buscar la salida. Para ello, en un excelente ejercicio de plataformas, debemos esquivar las diferentes trampas que nos iremos encontrando a ambos lados de la pantalla a la vez que activamos los diferentes botones que nos abrirán puertas cerradas.

Top Top respira mimo por los cuatro costados. Desde el primer momento no podemos más que enamorarnos de sus gráficos, incluyendo las imágenes de estética manga de nuestros dos personajes. Destaca también la música, que a pesar de su sencillez le va como anillo al dedo a un título de esta estética.

Aunque Top Top parece estar pensado para un único jugador que controle ambos personajes según necesite para ir resolviendo los diferentes puzles que conforman los niveles, lo cierto es que los controles invitan más al juego colaborativo con un amigo. De lo contrario, al utilizar un juego de teclas diferente para cada personaje, tendremos que parar a mirar el teclado y poner nuestras manos encima de las teclas que controlan el personaje que nos interesa mover, restándole dinamismo al juego. Para terminar de perfeccionar el juego, hubiera sido preferible mantener los mismos controles para ambos personajes, con por ejemplo un botón extra para seleccionar qué personaje queremos mover en cada momento, evitando de esta manera las interrupciones para mirar el teclado.

**UNA ORIGINAL APUESTA COLABORATIVA PARA UNO O DOS JUGADORES**

Esto no deja de ser un mal menor que en absoluto impide que Top Top sea un juego la mar de disfrutable.



# Regreso al CPC

## Un curioso homenaje a Regreso al Futuro en BASIC

**LA EDICIÓN 2015** del #CPCRetroDev estaba dedicada al aniversario de Regreso al Futuro y la organización pidió a los participantes que incluyeran guiños a la película. Antonio Corpas ha hecho de este “guiño” el “leit motive” para la creación presentada a concurso. Y muy bien ha quedado el resultado final, máxime si pensamos que estamos ante un juego creado en BASIC.

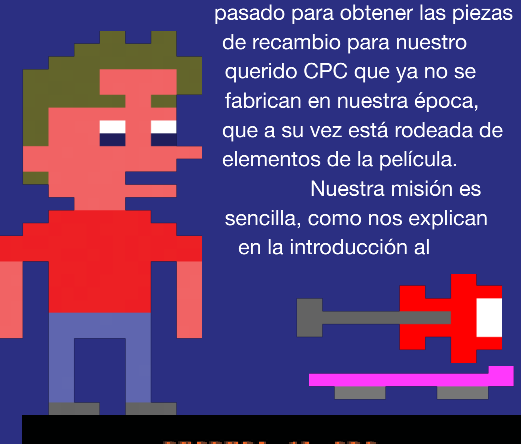
Desde el inicio, podemos observar como Regreso al CPC ha sido trabajado con mimo para obtener el resultado final. Desde su pantalla de inicio, con el nombre del juego imitando al logotipo de la homenajeada película, y la melodía originalmente adaptada al sonido BASIC del Amstrad CPC, nos sumergimos en una historia alternativa, teniendo que viajar al pasado para obtener las piezas de recambio para nuestro querido CPC que ya no se fabrican en nuestra época, que a su vez está rodeada de elementos de la película.

Nuestra misión es sencilla, como nos explican en la introducción al juego: tenemos que recoger diferentes elementos característicos de la película con especial cuidado de evitar el almanaque deportivo. La ejecución del juego es sencilla, y recuerda mucho a su anterior creación, Auxilio Aéreo, aunque invirtiendo el eje de coordenadas en el que se mueven los diferentes elementos del juego. En ese sentido, Antonio ha redoblado la apuesta que le hizo ganador en la categoría BASIC en la edición de 2014 y la jugada le ha salido bien.

**SU MERITORIA 12ª POSICIÓN GENERAL EN EL CONCURSO DICE MUCHO DE ESTE JUEGO BASIC**

Aunque el juego no cuenta con música durante las partidas, sí que cuenta con efectos sonoros cada vez que cogemos un objeto o subimos de nivel, así como al acabar el juego. La correspondiente tabla de puntuaciones nos permite picarnos entre amigos o con nosotros mismos, aunque tampoco sea un juego muy proclive a ser rejugado intensivamente.

A pesar de la inferioridad manifiesta de BASIC con respecto a otros lenguajes de programación para crear videojuegos, la meritoria 12ª posición de Regreso al CPC en la categoría general del concurso demuestra que “la potencia sin control no sirve de nada”, y que muchas veces es mejor dedicar nuestro tiempo y atención a los detalles, utilizando herramientas que dominemos, a meternos sin conocimientos a trabajar con otras, aunque sean teóricamente superiores.















**origen:** España
**desarrolla:** Antonio Corpas Cuenca
**género:** Carrera sin fin
**jugadores:** 1

Antonio Corpas parece tenerle cogida perfectamente la medida al #CPCRetroDev, al menos en lo que a dominio del lenguaje BASIC se refiere. Ya el año pasado nos demostró que sabía manejarse bien con el citado lenguaje de programación gracias a su Auxilio Aéreo, ganador en la categoría BASIC del #CPCRetroDev 2014. Este año, y con el reto de no perder comba, vuelve a repetir en lo más alto del podio con este Regreso al CPC, siendo uno de los más claros homenajes a dicha película presentados en esta presente edición con un argumento la mar de “cepecemaníaco”. Veremos si en la próxima edición puede hacer válido el dicho “no hay dos sin tres”...

# 4 to 4 Back to the Future



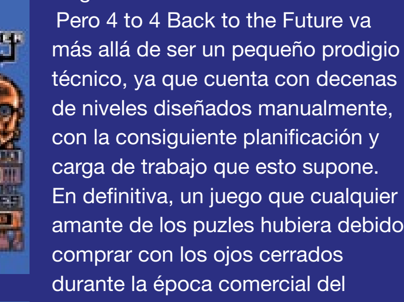
**origen:** Francia
**desarrolla:** CPC-POWER.COM
**género:** Puzle
**jugadores:** 1

**LA LLEGADA** de participantes internacionales al #CPCRetroDev 2015 no ha podido ser más positiva, elevando con mucho el nivel de calidad de los juegos presentados. Liderando esta llegada encontramos a un equipo veterano de la escena Amstrad internacional, formado por gente de renombre que ha firmado un soberbio juego como es 4 to 4 Back to the Future.

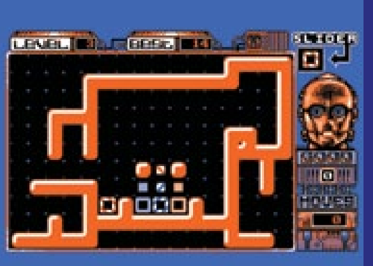
Tras una asombrosa imagen de Yoda a pantalla completa se encuentra un adictivo juego de puzles en el que, bajo la excusa de una rocambolesca historia -recomendamos encarecidamente leerla-, tenemos que colocar cuatro piezas en sus cuatro correspondientes destinos. Creednos, suena más fácil de lo que en realidad es.

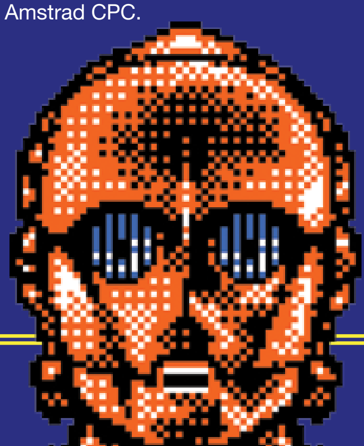
## UN GRAN JUEGO QUE NO HUBIERA DESENTONADO EN EL PODIO

4 to 4 Back to the Future es un derroche gráfico y técnico que entra muy fácilmente por los sentidos. El juego está lleno de pequeños detalles interesantes que lucen espectacularmente bien, como un indicador de los niveles del chip de sonido o incluso una pequeña animación en la boca de un robot. Sorprende más aún al bucear en sus tripas y encontrar que la inmensa mayoría del código está hecho en BASIC con la excepción de las tareas más exigentes.

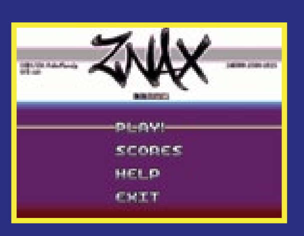


Pero 4 to 4 Back to the Future va más allá de ser un pequeño prodigio técnico, ya que cuenta con decenas de niveles diseñados manualmente, con la consiguiente planificación y carga de trabajo que esto supone. En definitiva, un juego que cualquier amante de los puzles hubiera debido comprar con los ojos cerrados durante la época comercial del Amstrad CPC.





# ZNAX




**origen:** Francia
**desarrolla:** Shinra
**género:** Puzle
**jugadores:** 1

**EN ZNAX** nos encontramos nuevamente ante un prodigio técnico que exprime casi al máximo las posibilidades gráficas del venerable Amstrad CPC 464. Haciendo un inteligente uso de pequeños trucos de programación, Pulkomandy logra un juego a pantalla completa -una auténtica rareza en la máquina- de una alta calidad gráfica, utilizando la mayor resolución del Mode 1 pero sin racanear en color, saltándose la limitación de 4 colores simultáneos en pantalla de dicho modo gráfico. No en vano, ZNAX se quedó a las puertas de robarle la mención especial al avance técnico a otro impactante juego como es Frogalot.

No obstante, la inversión de muchos de los limitados recursos del Amstrad CPC 464 en alardes gráficos le resta capacidad a la máquina para ir mucho más allá. Es por ello que encontramos bastante normal que un juego de estas características técnicas se decantase por el pausado género de los puzles, apostando por una curiosa y sencilla mecánica consistente en señalar rectángulos cuyos cuatro vértices estén compuestos por piezas del mismo color.

## UN PRODIGIO TÉCNICO QUE MUESTRA LAS BONDADES GRÁFICAS DEL AMSTRAD

En ese sentido, es en el apartado jugabilidad y diversión donde se resiente un poco un juego como ZNAX, ya que el objetivo es siempre el mismo y acaba haciéndose repetitivo tras unas cuantas partidas por mucho que nos guste retarnos a obtener más puntos. Aún así, sólo por los alardes técnicos y por la manera de exprimir visualmente la máquina, merece la pena volver a visitarlo de vez en cuando.

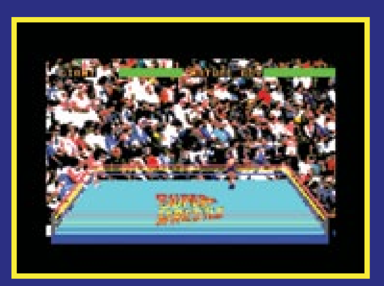


# Super Wrestle

**CON LA LLEGADA** de las televisiones privadas a España se hicieron hueco en la parrilla televisiva diferentes espectáculos que acabaron convirtiéndose en fenómenos de masas para toda una generación. Entre estos espectáculos destaca el wrestling -Pressing Catch para los chavales de los noventa- que, gracias a personajes carismáticos como Hulk Hogan o El Último Guerrero, nos cautivaron. Super Wrestle es un curioso homenaje a la antigua WWF -actual WWE- con elementos perfectamente reconocibles, aunque también puntos flojos.

A la hora de elegir entre los cuatro luchadores disponibles nos encontramos con unas caras pixeladas que se reconocen perfectamente. Hasta aquí llega lo reconocible; gran parte de la pantalla de Super Wrestle está ocupada por público, acortando en gran medida el espacio sobre el que podemos movernos y el tamaño de los luchadores, imposibilitando cualquier tipo de comparación con la realidad.

Ya sea con teclas o con Joystick, el juego no tiene precisamente una gran variedad de movimientos y las leyes de la física brillan por su ausencia en determinados momentos y con determinados movimientos. En definitiva, un juego que será más recordado como homenaje a la época clásica de la WWF que por su calidad o jugabilidad.



**origen:**
Nueva Zelanda
**desarrolla:**
Lachlan Keown
**género:**
Lucha
**jugadores:**
1-2

# More than a prison



**origen:**
España
**desarrolla:**
LTS Games Team A
**género:**
Laberinto/Mazmorra
**jugadores:**
1

**'MORE THAN A PRISION'** es un juego que coquetea con una mecánica harto manida a estas alturas de la película: escapar de una mazmorra. Como en cualquier juego de dicho sub-género que se precie, nos tocará ir recogiendo una serie de llaves que nos abran el camino al siguiente nivel, teniendo que evitar determinados enemigos. Lo cierto es que es la inteligencia artificial de los enemigos -o la ausencia de ella- lo que afea un poco el acabado final del juego.

Que unos niveles resulten más o menos complicados dependerá de nuestra habilidad. No obstante, el hecho de que los niveles no se reseteen al perder una vida nos devuelve a la época oscura de aquellos juegos en los que perder una vida podía suponer perder la partida completa. Ya en el segundo nivel podemos encontrarnos en una de estas situaciones, lo que puede ser desesperante y le resta atractivo como juego.

Tampoco le hubiera venido mal a 'More than a prison' que el personaje principal se moviera a una velocidad algo menos alocada ya que dicha velocidad, unida a lo ajustado de algunos pasillos, obliga a tener pulso de cirujano para acometer determinadas maniobras evasivas ante los enemigos. Si a la mezcla anterior le añadimos una música machacona, nos queda un juego que no pasará a los anales de la historia del CPC.

# 2Legends

**¿OS IMAGINAIS** el bombazo que hubiera supuesto un juego de combates 1vs1, basado en el universo Dragon Ball, para ordenadores de 8 bits? El fenómeno Dragon Ball se encontraba en plena efervescencia cuando los 8 bits aún daban sus últimos coletazos, muy a comienzos de los 90, y la fuerza del fenómeno era tal que había una legión de seguidores dispuesta a consumir cualquier producto sobre la serie que llegase a nuestro país. Era un caldo de cultivo perfecto al que sólo faltaban unos derechos de autor que, por otro lado, no eran nada baratos.

No nos cabe duda de que un juego como 2Legends hubiera sido un éxito rotundo en la época; una época en la que la información, al no existir Internet, tardaba siglos en llegar a la gente. Y es que nadie en su sano juicio recomendaría 2Legends ni al peor de sus enemigos, por muy bien que luzcan los sprites de Goku y Vegeta. El juego está plagado de bugs, el modo de 1 jugador -aunque indicado en el menú- no está operativo, las colisiones se detectan de aquella manera... En definitiva, una lista de despropósitos que explica su posición en la clasificación final del concurso. Pero no nos engañemos: le pones una portada de Azpiri y hubiese vendido a espuertas. Será que no nos colaron cosas incluso peores en la época...

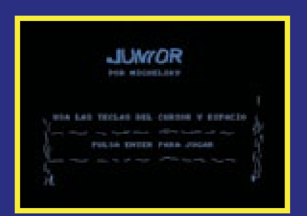



**origen:**
España
**desarrolla:**
Rubi
**género:**
Lucha
**jugadores:**
1-2

# Junior!



## Una experiencia Game & Watch en Amstrad CPC



**origen:** España
**desarrolla:** MiguelSky
**género:** Plataformas
**jugadores:** 1

El estilo de juego "Game & Watch" le sienta como anillo al dedo al lenguaje BASIC. No en vano, BASIC no es un lenguaje que sea famoso precisamente por producir juegos llenos de acción y frames por segundo, salvo que optemos por pasar el código por algún compilador. Sin embargo, el estilo de juego pausado y tranquilo de las viejas maquinitas de Nintendo es perfectamente adaptable utilizando este lenguaje de programación, como nos ha demostrado MiguelSky con su 'Junior!'. El juego es una muestra más de que antes disponíamos desde el primer día, de serie, de una herramienta más que interesante incluida con nuestros ordenadores, aunque muchos no supieran apreciarla en su momento.

**MIGUELSKY, MIEMBRO** del veterano grupo de la escena Amstrad ESP Soft, nos ha sorprendido con un juego de estética y mecánica Game & Watch, perfectamente adaptado a la máquina. En Junior! no encontramos alardes gráficos ni se reinventa la rueda, pero son precisamente su sencillez, unida al toque de nostalgia que nos evocan las primeras portátiles de Nintendo, los puntos fuertes del juego. Así, con un número muy limitado de enemigos en pantalla, los cuales siguen patrones de movimiento fácilmente deducibles, Junior! no es un juego que cueste mucho dominar, siendo más un ejercicio de paciencia que de habilidad. Sin embargo, y a pesar de su sencillez, nos sorprenderemos más de una vez volviendo a visitarlo, sobre todo cuando apetece una partida pausada.

El objetivo en Junior! es bien sencillo: tenemos que ir avanzando a través de sus diferentes niveles de altura recogiendo un total de tres llaves en cada viaje que nos permitirán abrir las jaulas en las que están atrapados unos pajaritos. Para ello debemos esquivar a los diferentes enemigos que nos iremos encontrando, bien cambiando de altura o bien saltando. A ese respecto los controles no podían ser más sencillos: cursor a izquierda y derecha para movernos y la tecla espacio para saltar.

**UNA EXPERIENCIA GAME & WATCH EN AMSTRAD CPC**

En el aspecto negativo, quizás lo más reseñable sea la ausencia de sonido. Unos efectos de sonido simples, aunque hubieran sido sólo durante los "eventos" del juego, como coger una llave, abrir una jaula o perder una vida, le hubieran hecho ganar muchos puntos y, quién sabe, quizás hubiera mejorado su clasificación en el concurso.

El código fuente de Junior! no está protegido, así que tenemos la posibilidad de sumergirnos en sus tripas y ver cómo está realizado desde la misma máquina o emulador. A tal efecto, basta con pulsar dos veces la tecla BREAK para salir del programa y con un simple comando "List" obtendremos su código. De esta manera, MiguelSky nos ofrece la posibilidad de retocar el código in situ para ver los resultados y aprender un poco más sobre el lenguaje BASIC. Algo que es muy de agradecer.



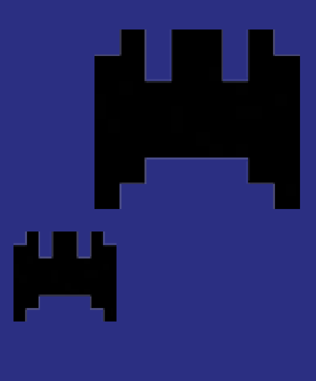




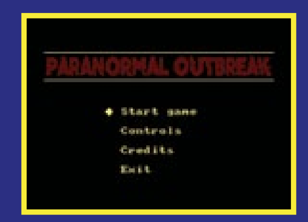








# Paranormal Outbreak




**origen:** España
**desarrolla:** Noxtale1
**género:** Mazmorra /Laberinto
**jugadores:** 1

**UNO DE LOS GRANDES ESPALDARAZOS** que ha recibido esta edición del #CPCRetroDev ha sido la originalidad de algunas de las propuestas presentadas a concurso. Mientras algunos desarrolladores han apostado por repetir clichés, otros han preferido aportar pinceladas de originalidad, apostando por salir un poco del camino. Es el caso de Paranormal Outbreak.

Vale, partamos de la base que el concepto “niebla de guerra” no es nuevo en el mundo de los videojuegos. A pesar de ello, no es un concepto que se haya prodigado en Amstrad CPC. El hecho de que en Paranormal Outbreak nos encontramos con un mapa oculto que iremos revelando a medida que avanzamos, sin saber qué vamos a encontrar a continuación, es interesante. Si añadimos a la mezcla el controlar a un fantasma que tiene que asustar a la gente que está dándole caza, tenemos un juego que, en principio, debería ser la mar de atractivo.

## UNA ORIGINAL IMPLEMENTACIÓN DEL CONCEPTO “NIEBLA DE GUERRA” EN AMSTRAD

Y lo cierto es que resulta atractivo; tanto gráficos como música acompañan, y el trabajo detrás de ciertos detalles está ahí y se nota. Es una verdadera lástima que un concepto tan interesante pierda parte de su atractivo debido a una débil IA de los enemigos, quitándole gran parte de la gracia al juego después de un par de partidas. No obstante, Paranormal Outbreak, como concepto, tiene sus puntos fuertes y sus autores deberían apostar por dedicarle algo más de tiempo y aportar un producto algo más finalizado a la escena Amstrad. Muchos de los usuarios que se sintieron atraídos por el primer vistazo lo agradecerían, y mucho.




# Space Pest Control




**origen:** Reino Unido / España
**desarrolla:** Usebox.net
**género:** Jump & Shot
**jugadores:** 1

**EL LECTOR MÁS AVISPADO** ya se habrá dado cuenta de que no es la primera vez que usebox.net aparece en RetroManiac. En el número 10 publicamos una entrevista a la persona detrás de dicho pseudónimo: Juan aka @reidrac, ganador de la Bit Bit Jam ‘15 en la categoría ‘mejor uso de la plataforma ZX Spectrum’. En dicha entrevista, Juan nos contaba que tenía ganas de probar con el colorido Mode 0 del Amstrad CPC - y aquí tenemos su primer trabajo en dicha plataforma.

En Space Pest Control podemos observar claramente que su autor, aunque nuevo en la plataforma británica, no es nuevo en esto de hacer juegos para microordenador. No en vano, en Space Pest Control se puede apreciar cierta calidad y detalles interesantes a la hora de diseñar los niveles, con plataformas exigentes y otras no tanto, así como elementos que añaden dificultad a la hora de explorar el juego, como pueden ser los teletransportadores. La premisa es sencilla: enfrentarnos a la plaga hasta que el contador baje a cero.

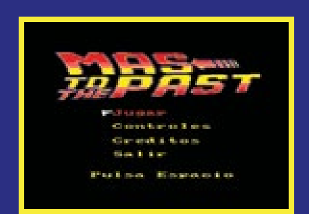
## TRABAJAR EN CONTROL DE PLAGAS NUNCA FUE TAN DIVERTIDO

Otra de las peculiaridades de Space Pest Control es la gestión del nivel de carga de nuestra arma que, aunque se recarga automáticamente con el tiempo, no lo hace a velocidad suficiente como para ir disparando a lo loco, lo que añade un elemento de estrategia muy agradecido a la hora de mantener al jugador en tensión. Aunque la dificultad del juego no es muy elevada, estos pequeños detalles, así como la distribución semi-laberíntica de algunos niveles, hará que necesitemos unas cuantas partidas antes de pillarle el truco al juego.



# Mas to the Past

## Un guión original en tiempos políticamente convulsos




**origen:** España
**desarrolla:** Ántrax CPC
**género:** Arcade
**jugadores:** 1

En épocas políticamente convulsas siempre hay quien saca tiempo para plasmar en sus creaciones el ambiente que nos rodea. Los videojuegos no podían ser menos, como muestra este Mas to the Past, donde un viaje en el tiempo con problemas acaba jugándole una mala pasada a Artur Mas, dejándole atrapado entre dos dimensiones. Un curioso punto de partida sobre el que construir la base de un juego mezclándolo con el pertinente guiño a Regreso al Futuro para obtener unos cuantos puntos extra. Por ello, Mas to the Past obtuvo el premio al juego más original otorgado por Devilish Games, en una intensa votación en la que acabó imponiéndose a otro de los favoritos a la categoría: Top Top.

**POLÍTICA Y VIDEOJUEGOS** no suelen ir de la mano ni estar bien avenidos, aunque la primera ha inspirado muchas veces a los segundos y muy a menudo da la sensación de que lo contrario también es cierto. En cualquier caso, en Mas to the Past la política no deja de ser una mera excusa para ambientar un juego y no encontraremos rastro de ella durante el gameplay, por lo que aunque le tengas alergia, puedes seguir leyendo.

Como si de una premonición simbólica se tratase, en Mas to the Past nos encontramos al ya 'ex-president' desdoblado en dos al salir mal un viaje en el tiempo y quedar atrapado entre dos dimensiones, desapareciendo de la escena. Para poder salir de este brete, nos ponemos a los mandos de las dos versiones de Artur Mas con una única misión: recargar el condensador de fluzo con el plutonio que vayamos encontrando. Pero la tarea no resultará fácil, ya que ambas mitades se controlan con las mismas teclas y encontraremos enemigos a cada lado de la pantalla dividida, por lo que tendremos que repartir nuestra atención para esquivarlos y acabar con ellos, sin olvidar que no suele ser una buena idea que material nuclear reciba un disparo.

**UN GUIÓN ORIGINAL EN TIEMPOS POLÍTICAMENTE CONVULSOS**

La mecánica del juego no tiene mayores complicaciones ni el juego muestra mayores pretensiones. La falta de sonido repercute también negativamente en el acabado final del juego, al que unos simples efectos para los disparos y al acabar con algún enemigo le hubieran hecho ganar muchos puntos y acabar en la tabla en alguna posición superior a la modesta 17ª obtenida. Aún así, la historia creada para la ocasión y en la que se basa el juego, unida a la necesidad de manejar dos elementos diferentes, obligándonos a repartir nuestra atención, valió una mención de honor al 'juego más original' presentado a concurso, entregado por Devilish Games en una reñida votación entre los miembros del estudio. Mas to the Past no destacará por sus alardes técnicos o por exprimir al máximo los circuitos de la máquina, pero al menos el esfuerzo por crear una historia detrás del juego se vio recompensado.









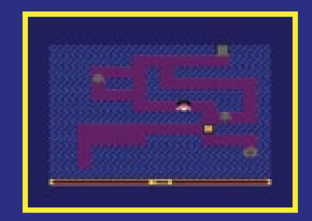



## Back To The Disco

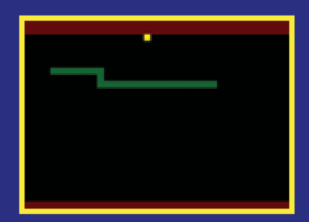
**LA BASE DE PARTICIPANTES** de las pasadas ediciones del #CPCRetroDev han estado formadas por alumnos la Universidad de Alicante, bajo la tutela del propio Fran Gallego, organizador del concurso, en varias asignaturas. Fran imparte clases, entre otras materias, de inteligencia artificial aplicada a videojuegos. Intuimos que ese es el motivo por el que, año tras año, algunos alumnos participan en el concurso con lo que parecen ser sencillas prácticas de clase.

Back To The Disco quedaría encuadrado en ese tipo de juegos, presentados a concurso con un cierto regusto a trabajo obligado, carente por completo de magia. Nuevamente nos encontramos con una mecánica similar a la encontrada en otros juegos presentados a esta edición del concurso: escapar de una mazmorra esquivando diferentes enemigos y recogiendo el correspondiente ítem por el camino que nos permite pasar al siguiente nivel.

Pocos detalles vamos a encontrar a destacar en Back To The Disco más allá de que aquí, al menos, se ha puesto algo de interés en diseñar los diferentes niveles. Por lo demás, Back To The Disco no nos sacará más de un par de partidas.



**origen:** España
**desarrolla:** Disco
**género:** Mazmorra/Laberinto
**jugadores:** 1



**origen:** España
**desarrolla:** NeonGames
**género:** Arcade
**jugadores:** 1

## SNAKEAMSTRAD

**AUNQUE PUEDA PARECER** una broma, no lo es. En pleno 2015 hay quien se atreve a presentar a un concurso de programación de videojuegos algo tan sencillo y manido como el "juego de la serpiente". Desconocemos qué motiva una decisión como ésta, pero intuimos que el no querer dedicar tiempo al proyecto  debe estar entre las razones más probables.

Lo mínimo que se podía esperar de alguien que apuesta por reproducir un concepto tan trasnochado como este clásico popularizado por los teléfonos móviles Nokia, es que innovara y ofreciera alguna diferencia o mejora respecto a implementaciones anteriores. Nada más lejos de la realidad - SnakeAmstrad no ofrece absolutamente nada nuevo. La "serpiente" y su presa no son más que cuadrados y no se han introducido elementos que pudieran aportar algo de interés como obstáculos. Y recordemos que hace más de veinte años ya había una implementación del juego de la serpiente para Amstrad CPC, en BASIC -que uno mismo podía teclear-, que añadía setas venenosas y ponía tres presas en vez de una. Ya que vas a tirar de recurso clásico, al menos intenta innovar...

## CPCTANKS

**CPCTANKS TRAE AL MUNDILLO** del CPC algo tan viejo en esto de los videojuegos como son las batallas de tanques. Bien es cierto que no es el primer juego de tanques que visita los circuitos de las máquinas de Sugar; servidor tiene muy buenos recuerdos del Tank Busters. Aún así, CPCTanks tiene bastantes elementos que podrían hacer de él un juego bastante interesante sobre todo a dos jugadores. Y es que el hecho de incluir un modo cooperativo para dos jugadores siempre es algo de agradecer en juegos de este estilo. Cuantos más seamos jugando, más divertido.

La mecánica de CPCTanks es sencilla y dominarla nos costará un par de segundos. Tenemos un juego de vista cenital con dos o tres tanques enemigos -dependiendo de si somos 1 o dos jugadores- a los que destruir con nuestro disparo. El nivel cuenta con diferentes obstáculos y los enemigos poseen cierta inteligencia, lo que haría de la experiencia algo más divertido.




**origen:** España
**desarrolla:** Rubi
**género:** Arcade
**jugadores:** 1-2

Un momento; ¿a que viene tanto uso del condicional? Ahí has estado ágil, querido lector. Y es que CPCTanks está tan plagado de bugs que hace que una buena idea, con una implementación tan pesima, arruine todo lo anteriormente dicho. Aún así, CPCTanks posee una buena base a desarrollar para obtener el divertido juego que podría llegar a ser.

# Space Rivals




**origen:** Dinamarca
**desarrolla:** Lublu Entertainment
**género:** Arcade
**jugadores:** 1-4

**JUNTARSE CON CUATRO AMIGOS** a echar un rato con algún juego competitivo es un plan que no suele fallar. Space Rivals forma parte de una incipiente hornada de juegos para cuatro jugadores que aparece gracias al MultiPlay, una nueva extensión actualmente en desarrollo que permitirá conectar hasta 4 joysticks a nuestros Amstrad CPC.

Space Rivals es un juego de mecánica sencilla pero que encierra detalles de calidad. Ya desde la pantalla de inicio podemos observar un suave scroll de texto acompañado de una pegadiza melodía que nos da la bienvenida. Una vez metidos en faena, destaca la utilización inteligente del Mode1 del CPC, sacrificando algo de colorido para dotar al juego de una mayor resolución de pantalla.

La mecánica del juego es sencilla: debemos transportar con nuestra nave un número de cajas hasta la parte superior. Pero lograrlo no será tan sencillo, pues estaremos rodeados por los otros jugadores que intentarán evitarlo, disparándonos. No obstante, no estamos indefensos, ya que nosotros también podemos disparar al resto de jugadores, así como utilizar un escudo para defendernos de sus disparos.

## CABEZA DE PUENTE DE LA PRÓXIMA INVASIÓN DE JUEGOS PARA CUATRO JUGADORES

Sin duda, Space Rivals es la excusa perfecta para juntarnos con otros tres amigos -aunque también se puede jugar a 2 y 3 jugadores- y recuperar las sensaciones que creíamos largamente perdidas de aquellas tardes de vicio al salir de la escuela.




# Concave




**origen:** Reino Unido
**desarrolla:** EgoTrip
**género:** Plataformas
**jugadores:** 1

**LA HERRAMIENTA ARCADE GAME DESIGNER** -AGD para los amigos-, a pesar de tener algún que otro bug importante a la hora de producir juegos para Amstrad CPC, sigue siendo una de las herramientas más socorridas con la que crear juegos para la máquina para aquellos con pocos conocimientos de programación. Y EgoTrip se ha convertido en un especialista en esta herramienta, como podemos ver en Concave.

La historia nos traslada al año 2451. La humanidad ha sucumbido a tácticas de control mental que han arruinado a la civilización. La protagonista, Amy, deberá localizar el mítico Delorean y viajar al pasado desde dónde deberá intentar cambiar el futuro. ¿Se nota que en la edición de este año había puntos extra por hacer guiños a Regreso al futuro?

La pegadiza melodía de la pantalla de inicio da paso, como podéis apreciar en las capturas, a un colorido juego de plataformas de dificultad ajustada -y por ajustada queremos decir que hay que ajustar bien los saltos para no perder vidas tontamente XD - que saca a la luz parte de las bondades gráficas de la serie Amstrad CPC.

## EL PODER DE AGD AL SERVICIO DEL COLOR





Como suele ser típico en los juegos producidos con AGD, necesitaremos un joystick -o mapear el joystick a teclas en nuestro emulador favorito- para poder jugar a Concave. El control es preciso y nada brusco, así que merece la pena hacer el esfuerzo para poder disfrutar de esta pequeña delicia plataformera.

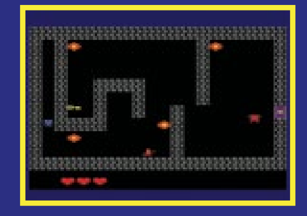
# Bonfire

**ALGUNOS DE LOS JUEGOS** presentados a esta edición del #CPCRetroDev poseen interesantes mecánicas que bien hubieran merecido algo más de tiempo de desarrollo para obtener un producto final más elaborado. Bonfire entra dentro de esa categoría.

El concepto es sencillo: debemos avanzar a lo largo de los diferentes niveles de las mazmorra recogiendo llaves para poder abrir la puerta que nos dará acceso al siguiente nivel. Como cabía esperar en un juego de estas características, en Bonfire nos encontraremos con diferentes enemigos que debemos sortear, aunque la manera de hacerlo es curiosa.

Los enemigos de Bonfire vendrán a atacarnos si entramos en su radio de visión, y no hay manera humana de esquivarlos sólo con nuestras habilidades. Por suerte, contamos con diferentes puntos donde poder recargar nuestra antorcha (hogueras) y hacer que los enemigos huyan de nosotros. Ahí radica la clave de Bonfire: saber elegir el camino que nos permita llegar de hoguera en hoguera para recargar sin ser capturados.

Una mayor variedad de niveles, enemigos y quizás la inclusión de música durante la partida hubieran permitido a Bonfire escalar posiciones en la clasificación final; nada que no se pueda lograr con un poco de tiempo y dedicación.



**origen:** España
**desarrolla:** MythiaFire
**género:** Mazmorra/Puzle
**jugadores:** 1

# Flyboard




**origen:** España
**desarrolla:** Caliv Games
**género:** Carrera infinita
**jugadores:** 1

**CON EL ATERRIZAJE** de Marty McFly en el futuro a la vuelta de la esquina y puntos extra para los juegos que hicieran guiños a “Regreso al futuro”, no es de extrañar que alguno de los participantes del #CPCRetroDev 2015 apostase por emplear Hoverboards en su juego, como Flyboard, del que os hablamos a continuación.

Lo cierto es que el concepto “juego con Hoverboard” daría para mucho si se implementara bien, pudiendo por ejemplo dar a luz a juegos de carreras competitivas o un plataformas alocado que pusiera a prueba nuestra habilidad. En lugar de todo eso, Flyboard apuesta por un juego de carrera sin fin realmente muy limitado.

En Flyboard nos encontramos en una carretera donde tendremos que esquivar los coches que irán apareciendo lateralmente para evitar ser atropellados. Eso sí, lo limitado de las opciones al movernos convierte algo que a priori podría ser una mecánica típica de juego de móviles en algo aburrido. Y es que sólo tenemos dos posiciones -arriba y abajo- con las que esquivar los vehículos que aparecen en cada carril. Sí, también podemos desplazarnos un poco adelante y atrás, pero ambos sentidos de la marcha son meramente testimoniales, influyendo muy poco en la variedad del juego. Y de remate, música ralentizada durante el juego. Lastima de concepto mal aprovechado.

# Templarius Maximus

**AYUDAR A UN TEMPLARIO** en su lucha contra el diablo y la búsqueda del Santo Grial. Esa es, nada más y nada menos, nuestra misión en Templarius Maximus, otro concepto, “demo técnica” o juego “extremadamente sencillo” -llámenlo como quieran- presentado al concurso.

Aunque hay detrás conceptos interesantes a nivel de IA, Templarius Maximus es un juego extremadamente sencillo. Y corto. En el único nivel o mapa que lo compone debemos esquivar -o aniquilar- diferentes enemigos hasta llegar al Santo Grial. Destaca esa mirada del diablo, que si nos alcanza activará inmediatamente a uno de los tres enemigos en pantalla, que saldrá en nuestra persecución para aniquilarnos.

Aunque contamos con una espada para atacar a los enemigos -tarea harto difícil sin que nos maten, debido a la implementación de las colisiones-, bastará con movernos esquivando la mirada del diablo y pasar tranquilamente al lado de algún enemigo para alcanzar nuestro objetivo.

Templarius Maximus es un perfecto ejemplo de práctica de universidad presentada al #CPCRetroDev, no pasando de demo técnica a pesar de contar con ciertos detalles curiosos en lo que se refiere a inteligencia artificial y estados. Una verdadera lástima, ya que con un mejor diseño de niveles podría salir un juego, cuando menos, curioso.

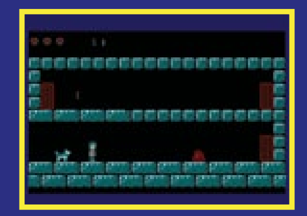


**origen:** España
**desarrolla:** CPHero
**género:** Arcade
**jugadores:** 1

# Drain

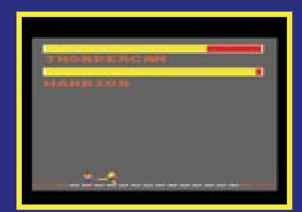
**DRAIN ES UN PEQUEÑO** juego de plataformas con un diseño de personajes y unas animaciones muy cuidados y elaborados, dándole casi el aspecto de un juego indie actual para PC. Con una tarjeta de presentación tan espectacular, pocos podíamos esperar el fiasco que se esconde detrás del juego.

Y es que resulta muy difícil explicar con palabras la frustración y rabia que causan ver un juego con un potencial tan tremendamente alto, acabado de la manera en que lo está. Ya no es sólo algún que otro bug gráfico que aparece a lo largo del juego -en el fondo esos detalles se pueden pulir-; es que todo el tiempo y recursos se han empleado en que Drain luzca espectacular, reservando muy poco para diseño de niveles y enemigos. Mira que la mecánica es también curiosa y a priori atractiva: nos acompaña nuestro fiel perro, que será el encargado de lanzarse automáticamente contra los enemigos que nos salgan al paso. Pues ninguno de los puntos anteriores es capaz de borrar el nefasto recuerdo que deja el diseño de niveles del juego. No es normal terminar un juego en un par de minutos y no necesitar más de 5 para “masterizarlo”. Y pensar en lo que podría haber sido este Drain con un diseño de niveles como Dios manda...



**origen:** España
**desarrolla:** Noxtale2
**género:** Plataformas
**jugadores:** 1

# Super Thordercam



**origen:** España
**desarrolla:** CARLIO
**género:** Lucha
**jugadores:** 1-2

**Hay juegos con historias detrás** dignas de contar. Corría el año 1995, la fiebre del Street Fighter II aún campaba a sus anchas por los salones recreativos y un grupo de aficionados acérrimos se aferraban a sus Amstrad CPC, aunque la máquina llevaba ya varios años muerta comercialmente. Pero ninguna muerte comercial es más fuerte que las ganas de crear y desarrollar.

Fue en 1995 cuando se programó este Super Thordercam, un juego de lucha 1 vs 1 programado en ¡BASIC!, cuyo autor dejó guardado en un cajón al no atreverse a publicar el resultado final del desarrollo. 20 años después, y con el #CPCRetroDev como perfecta excusa, Emilio Molina rescata el juego del cajón y decide mostrarlo al mundo.

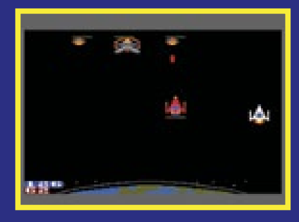
Super Thordercam es hijo de su tiempo. En 1995 Internet no entraba en prácticamente ningún hogar español, por lo que no había acceso a los recursos hoy disponibles tanto a la hora de programar como a la hora de compartir lo creado. Lo limitado del lenguaje BASIC interpretado se aprecia en la escasez de movimientos y de fluidez de Super Thordercam. A su vez, los nulos canales de distribución para un juego de Amstrad en esa época sirvieron para que el juego no fuera distribuido hasta la fecha. Han pasado 20 años, que se dice pronto, pero por fin está quitada esta espinita.

# World Threat

**CON UNA ALTA PARTICIPACIÓN** no podía faltar en esta edición del #CPCRetroDev un matamarcianos de corte clásico. Así es World Threat, una nueva visita al concepto de la batalla por la defensa de la tierra contra una invasión proveniente del espacio exterior. Como matamarcianos, World Threat no tiene gran cosa que ofrecer -como podréis imaginar viendo su posición en la clasificación final- pero aún así se puede mencionar algún detalle positivo.

Por ejemplo, la posibilidad de jugar a dobles es uno de sus puntos a favor, ya que la diversión, compartida, es siempre mayor. Otros detalles a mencionar incluyen el mostrarnos la vida restante de los enemigos cuando les alcanza un disparo -ya que cada enemigo necesita un número diferente de disparos para ser destruido, es un detalle saber cuánto nos falta para acabar con él-, y la variedad de los mismos.

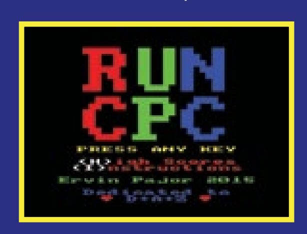
Por desgracia, la velocidad a la que se desarrolla la acción le resta gran parte de la gracia. World Threat parece moverse a varias marchas más cortas de lo que sería necesario para transmitir intensidad y nerviosismo, permitiéndonos esquivar los disparos y acabar con nuestros enemigos de manera sencilla. Sólo con subir un par de puntos la velocidad del juego hubiera conseguido un juego más divertido e interesante.



**origen:** Espa;a
**desarrolla:** RetroProgramming
**género:** Shmup
**jugadores:** 1-2

# RUN CPC

**SI OBSERVAMOS EL MERCADO** del videojuego para móviles de los últimos años podemos ver ciertas fórmulas de juego casual que se acaban repitiendo, con pequeños cambios cosméticos. Una de las fórmulas que ha gozado de cierto éxito ha sido la de los juegos de carrera infinita; ésta es la inspiración detrás de RUN CPC, traer a la máquina de Amstrad dicha mecánica, sencilla pero a su vez difícil y adictiva.

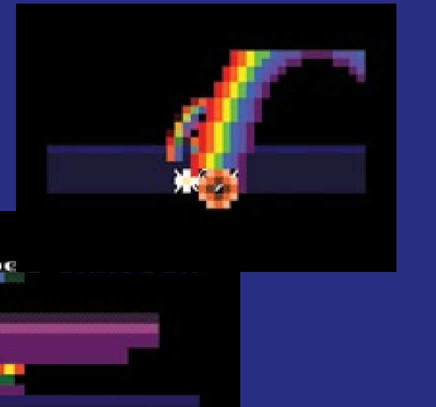



**origen:** Australia
**desarrolla:** Ervin Pajor
**género:** Carreras sin fin
**jugadores:** 1

En RUN CPC nos encontramos a los mandos de una nave en vista posterior y nuestra misión consiste en esquivar los diferentes obstáculos que se nos aproximan a velocidad de vértigo. A ese respecto, destaca la tremenda sensación de velocidad que experimentamos a los mandos de RUN CPC, ya que los obstáculos apenas nos dejan tiempo para reaccionar. Aunque el juego no cuenta con música más allá del menú de inicio, los efectos de sonido nos ayudan a meternos aún más en situación.

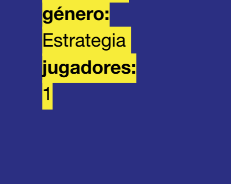
## UNA INTERESANTE CREACIÓN, A MEDIO CAMINO ENTRE JUEGO Y DEMO TÉCNICA

Las primeras impresiones con RUN CPC no pueden ser más positivas. No obstante, con el paso del tiempo y las partidas, llega a cansar un poco la escasa variedad de obstáculos a esquivar y el hecho de que aparezcan exactamente los mismos obstáculos en largas tandas, lo que resta variedad al juego. En ese sentido, RUN CPC da la sensación de estar a medio camino entre juego y demo técnica, ya que esta carencia en términos jugables le resta sensación de redondez al juego. A pesar de todo, RUN CPC es un juego bastante entretenido para partidas cortas que vale mucho la pena probar.



# The Walking Mummies

**¿QUÉ PUEDES HACER** cuando te enfrentas a una máquina de memoria limitada como es un Amstrad CPC, pero quieres crear un juego de estrategia con diferentes escenarios? La generación procedural de escenarios es un recurso muy socorrido en estos casos, como podemos ver en The Walking Mummies.




**origen:** España
**desarrolla:** Cococode
**género:** Estrategia
**jugadores:** 1

En The Walking Mummies nos ponemos a los mandos de un explorador en busca de tesoros -y la salida- en una pirámide generada aleatoriamente en cada partida. El juego se desarrolla por turnos, en los cuales contaremos con una determinada cantidad de movimiento o disparos a realizar contra los enemigos. Partimos de tres acciones por turno, pudiendo emplear cada acción en movernos una casilla, disparar a corta distancia -con mayor daño- o disparar a larga distancia -y causar menor daño-.

A lo largo de las diferentes pantallas que componen cada nivel encontraremos numerosos enemigos con comportamientos y lógicas diferentes, así como items que nos aportarán diferentes mejoras -disparos que hacen más daño, acciones extra, etc.- en nuestra búsqueda de la salida. Acostumbrarnos a los diferentes enemigos no nos llevará demasiado tiempo, así que avanzar en The Walking Mummies dependerá más de la "calidad" del nivel generado que de nuestra habilidad. Y es que algunos fallos al comprobar que lo generado sea 100% jugable -con la posibilidad de quedarte atrapado sin salida- hace que pierda bastantes enteros, como por la ausencia de sonido, en un juego que en general es bastante aceptable.

## ESTRATEGIA POR TURNOS AL SERVICIO DE LA COMUNIDAD CPC



## Redemption

**PONGAMOS DIFERENTES NIVELES** con unos cuantos enemigos, cada cual con su propio estilo de inteligencia artificial y con los que hay acabar disparando; items y power-ups que nos ayuden en nuestra tarea; y una música electrónica de fondo mientras realizamos nuestra tarea. ¿Qué podría fallar? Lo cierto es que a la hora de elaborar un buen juego no basta con agregar los típicos conceptos que nos encontramos en juegos de éxito; como una receta culinaria, si no se acompaña el desarrollo de los conceptos, el resultado final no liga. Es el caso de Redemption.

Aunque se nota que sus creadores han puesto cierto empeño en Redemption -no en vano tiene al menos música de cierta calidad, ausente en muchos de los juegos presentados a concurso-, lo cierto es que Redemption es anodino por muchos factores; los enemigos no suponen ningún reto tras un par de minutos jugando y viendo cómo se comportan. El diseño de niveles brilla por su ausencia, aún cuando la implementación de algunos obstáculos hubiera mejorado la jugabilidad y el resultado final. Por último, apenas un puñado escaso de niveles nos separa del final del juego, siendo uno de los juegos más cortos -entre los que pueden ser finalizados- presentados a concurso. Como ya digo, a pesar de ciertos detalles como la música, Redemption no será recordado más allá de sus propios creadores.



**origen:** España
**desarrolla:** LTS Games Team B
**género:** Arcade
**jugadores:** 1

## Endless Brawl




**origen:** España
**desarrolla:** NeonGames2
**género:** Arcade
**jugadores:** 1

**UNA DE LAS CONSECUENCIAS** lógicas de la apertura del #CPCRetroDev a la participación externa ha sido un incremento en la calidad de las producciones presentadas, sobre todo gracias a las aportaciones de desarrolladores veteranos de la escena. Ello, sumado a la llegada de nuevas herramientas como CPCTelera, ha provocado que lo que en otras ediciones fuera una idea ganadora, en ésta no tenga garantizada ni siquiera una posición digna en la clasificación final.

Endless Brawl toma prestada ideas del ganador del #CPCRetroDev 2014. Al igual que en Super Robot Rampage, estamos ante un juego con disparo en cuatro direcciones en el que nuestra misión consiste en aguantar el mayor tiempo posible acabando con los enemigos que nos acechan. Al igual que en Super Robot Rampage, el disparo está limitado para hacernos la tarea algo más difícil. Pero, al contrario que Super Robot Rampage, Endless Brawl ha quedado muy lejos de la primera posición.

Aunque la ejecución de Endless Brawl está lejos del acabado final de Super Robot Rampage, éste es un claro ejemplo de que intentar copiar una fórmula ganadora no es sinónimo de éxito; nunca sabes de antemano contra qué vas a enfrentar a tu creación.

## Lounge Gladiator



**UN MAPA CON DIFERENTES** niveles pobremente diseñados, enemigos con cierta inteligencia con los que tenemos que acabar antes de avanzar al siguiente nivel y unos cuantos ítems que nos dan más flechas y vida. ¿Os suena de algo este concepto?

Efectivamente, Lounge Gladiator es la enésima apuesta por el mismo concepto y mecánicas presentado a esta edición del concurso. Al igual que otras creaciones de similares características, Lounge Gladiator también muestra una total ausencia de atención al detalle, como la no inclusión de música y efectos sonoros, con el agravante de mostrar incluso una errata en el menú de inicio. ¿Qué clase de equipo se presenta a un concurso sin revisar algo tan básico como la primera pantalla que juzgarán los jueces?

Quizás el rasgo más destacable de Lounge Gladiator es la inteligencia de los enemigos que sumada al número limitado de disparos sí que supone un verdadero reto a la hora de afrontar el juego. El logotipo del juego en el menú de inicio también les ha quedado bien pero no lo suficiente para apartar nuestra vista de ese “constroles”, que hace que uno recuerde con cariño aquella época en la que cometer tres faltas de ortografía suponía un suspenso automático en cualquier examen...

**origen:** España
**desarrolla:** Pyxies
**género:** Mazmorra/Laberinto
**jugadores:** 1

# Color Crabs



**DETRÁS DE COLOR CRABS** podemos encontrar un interesante concepto que sale un poco del material presentado por otros equipos compuestos por alumnos de la Universidad de Alicante. En Color Crabs volveremos nuevamente a encontrarnos con un escenario -con no demasiado esfuerzo empleado en su diseño, todo sea dicho- repleto de cangrejos de colores que tendremos que ir masacrando para evitar caer en combate. La variante la encontramos en que sólo podemos matar a los cangrejos de colores diferentes al nuestro.

Por supuesto, contamos con la opción de cambiar de color para acabar con todos los enemigos, pero estos no nos lo pondrán nada fácil ya que también pueden mutar su color. Este detalle, unido al hecho de que nuestro disparo sólo actúa en cortas distancias, hará que más de una vez nos lancemos a acabar con un enemigo sólo para que éste mute su color en el último momento, haciéndose inmune a nuestros disparos y quedando totalmente a su alcance. Éste es el tipo de detalles que elevan la jugabilidad de este tipo de juegos y que puede hacer que volvamos más veces.

Como prototipo para un juego más elaborado, Color Crabs no está mal y quizás hubiera merecido estar en algún puesto más alto de la clasificación. Con detalles como música y efectos de sonido lo hubiera logrado sin problemas.

**origen:** España
**desarrolla:** Malva
**género:** Arcade
**jugadores:** 1-2

# NWO



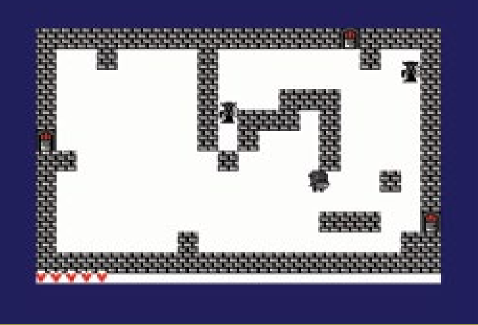

**origen:** España
**desarrolla:** GameStorming
**género:** Arcade
**jugadores:** 1

**DAMOS PASO A UN POCO DE CONSPIRANOIA** con NWO, un juego en el que según sus propios autores "se libra la mítica batalla entre el bien y el mal para salvar la humanidad de una invasión reptiliana. El personaje principal, Foyone, deberá intentar rescatar la máxima cantidad de aliados humanos de las manos de los enemigos reptilianos, los cuales pretenden hacer de la humanidad esclavos."

En la lucha contra este nuevo orden mundial reptiliano contaremos con nuestra fiel y afilada espada, aunque no podremos atacar a lo loco, ya que la agilidad de nuestros enemigos impide que podamos hacerles daño si atacamos de frente. Por lo tanto, en NWO tendremos que dar más de un rodeo para poder acabar con nuestros enemigos.

La batalla por rescatar a otros seres humanos está sembrada de dificultades y no sólo a manos de nuestros enemigos. La velocidad de movimiento del protagonista, sumada a la necesidad de precisión al píxel en los giros para cambiar de camino, dificultan sobremanera el movimiento. NWO no es un mal juego per se, pero un pequeño repaso al control -sobre todo en el tema de cambiar de trayectoria- le haría mucho bien e incluso le hubiera permitido escalar posiciones en la clasificación final.

# True Colors



**EN TRUE COLORS NOS ENCONTRAMOS** nuevamente con un concepto más que visto en esta edición del #CPCRetroDev -¿un juego en el que hay que escapar de una mazmorra? ¡Venga ya!- al que nuevamente le habría venido bien algo más de tiempo y dedicación para obtener un juego con sensación de estar acabado. Y es que True Colors da la sensación de ser más una demo técnica que un juego como tal.

La historia del juego es, no obstante, curiosa. Un monstruo está absorbiendo todo el color y nuestro protagonista entra, decidido,en el castillo en el que se esconde para acabar con él, aunque primero deberá acabar con los esbirros que protegen a dicha bestia. Con un concepto así, no es de extrañar que los desarrolladores hayan apostado por el Mode 1 del CPC, ya que incrementa la resolución de pantalla -y por tanto la definición de los sprites- a cambio de sacrificar color, ¡que no necesitamos en este caso!

Será la falta de detalles, como música, efectos de sonido o directamente la posibilidad de poder terminar el "juego", sumados a ciertos bugs, los que han hecho que un concepto interesante no pase de "demo técnica" y haya acabado tan abajo en la clasificación final. Una pena, porque con un poco más de tiempo y recursos podría quedar un juego bastante chulo.

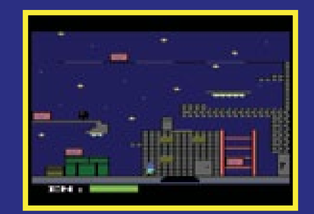
**origen:** España
**desarrolla:** Nucleus
**género:** Arcade
**jugadores:** 1

# Void Hawk Z

**EN VOIDHAWK Z CONTINUAMOS** con los hechos narrados en VoidHawk durante la edición de 2014 del #CPCRetroDev. Tras el enfrentamiento con las fuerzas de Omnius nuestra nave se encuentra en muy mal estado, quedando solamente operativo el condensador de fluzo, motivo por el que, sin pensarlo, hemos realizado un viaje al pasado para huir de la batalla. Por desgracia, algo sale mal durante la operación y tras dar un salto hacia atrás hasta 2020, la nave queda inservible. Nuestra misión consistirá en ir recogiendo diferentes piezas y repuestos con los que repararla.

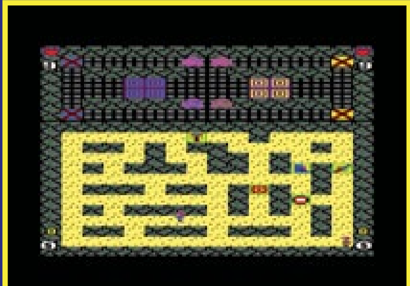
VoidHawk Z es un curioso juego de plataformas, muy colorido y con algunos detalles de calidad. Tras una intro que sirve para ponernos en situación, pasamos a un menú en el que poder elegir entre las cuatro fases de las que consta el juego. Cada nivel cuenta con música in-game, lo que añade aún mayor sensación de redondez y acabado final al juego.

Definitivamente, VoidHawk Z hubiera merecido una posición algo más alta en el ranking si no fuera por lo ingobernable que resulta a veces el control, incrementando en demasía la dificultad del juego, porque al final de lo que se trata es de divertirnos jugando. Con (mucha) paciencia se puede avanzar en el juego, pero aun así...



**origen:** España
**desarrolla:** Sr.Goodie Solo
**género:** Plataformas
**jugadores:** 1

# CPCLegends



**origen:** España
**desarrolla:** Monje Saki
**género:** Estrategia
**jugadores:** 1-2

**EN CPCLEGENDS VOLVEMOS** a encontrarnos con un concepto interesante que, explotado con paciencia y tiempo, hubiera podido dar como resultado un buen juego. No en vano el juego intenta aunar dos conceptos diferentes, quedando la zona de juego dividida en dos partes que, aunque unidas en la pantalla, llevan mecánicas y manejos diferentes.

El objetivo del juego es destruir la base del enemigo -que puede ser controlado por el ordenador o por otro jugador- utilizando a nuestros minions. En la parte superior de la pantalla encontramos una especie de tablero en el que podemos observar como nuestros minions “combaten” con los del enemigo, minions que podemos invocar y reforzar gracias a una serie de ítems que aparecen en la otra parte del juego.

Y es que donde de verdad vamos a movernos de lo lindo es en la parte inferior de la pantalla de juego, donde competiremos contra nuestro rival a la hora de recoger ítems y power-ups para fortalecer a nuestros minions o invocar nuevas unidades. Aunque las instrucciones del juego indican para qué sirve cada ítem y las diferentes características de los minions que podemos invocar, al juego le rodea en todo momento cierta sensación de aleatoriedad y falta de control sobre nuestras tropas, lo que le resta atractivo y explica su posición en la clasificación.

# Scape

**CUANTO MÁS NOS ACERCAMOS** al final de la tabla clasificatoria, más obvios resultan los motivos por los que el juego en cuestión se encuentra en dicha posición. Scape se encuentra en una merecida penúltima posición por un desarrollo totalmente incompleto del que ni siquiera se puede llegar a decir que sea una demo técnica, al quedar demasiados detalles en el aire.

Mala implementación del color en fondos, música machacona, monótona y repetitiva, ausencia prácticamente total de inteligencia artificial por parte del enemigo que nos encontramos en cada pantalla y un muy pobre -e incompleto- diseño de niveles convierten a Scape en uno de los juegos presentados a esta edición del #CPCRetroDev con menor mimo y gusto por el detalle.

Por no quedarnos únicamente con lo negativo del juego, alabaremos el intento de dotar al juego de música de fondo, visto lo que ha escaseado en muchas otras producciones del mismo estilo, es decir, nacidas en el seno del alumnado de la Universidad, así como el hecho de haberlo intentado con algo un poco más complejo que algún título simplón como un ahorcado o el juego de la serpiente.



**origen:** España
**desarrolla:** MMTStudio
**género:** Mazmorra/Laberinto
**jugadores:** 1






**Ilustración:** loloxo (Juan Muñoz) | http://loloxomoxo.deviantart.com

# Space Moves



Por: **Fran Gallego**

### UN JUEGO MUY DINÁMICO Y QUE ENGANCHA

Personalmente, creo que es un gran logro como juego. Es un auténtico tributo a la saga *Moves de Dinamic. Pese a que las mecánicas de juego son muy sencillas, el juego verdaderamente engancha a la hora de jugar. Su principal baza, motivo por el cuál creo que ganó el concurso, es el dinamismo de la acción. De todos los juegos presentados, es el único que requiere estar en tensión para jugarlo, recordando a la tensión que uno tenía jugando al Navy Moves. Este valor, junto con el buen acabado que tiene como juego, creo que es el diferenciador principal que lo ha hecho ligeramente más divertido y merecedor de la victoria final. A mejorar que se queda un poco corto. Algunos tipos más de enemigos y dificultades lo mejorarían.


0000
1
6120

## CÓMO SE HIZO

# SPACE MOVES

**Crear nuestros propios juegos es, para muchos de nosotros, un sueño. Sueño que no está al alcance de cualquiera que no tenga tesón, interés y capacidad de aprendizaje. Cumplir ese sueño y, a la vez, ganar el concurso de programación de juegos para Amstrad CPC más importante de la actualidad con nuestra primera creación, está al alcance de aún menos gente. Space Moves se ha hecho con el primer premio en la categoría PRO del #CPCRetroDev por méritos propios, con un soberbio homenaje a la compañía Dinamic. Hemos hablado con Toni Ramírez sobre el parto de su criatura. Ésta es la historia de Space Moves.**

Space Moves comienza a fraguarse en 2014 cuando se dan dos afortunadas coincidencias. Toni Ramírez, autor de la criatura, redescubre la serie Amstrad CPC después de más de 20 años: “Allá por el 91 o 92 regalé a un familiar el CPC 464 que tan bueno ratos me había dado. Una visita al RetroMadrid del 2014 volvió a despertar en mí el gusanillo de tal manera que a día de hoy mi despacho está inundado de máquinas”. Ya teníamos el combustible - sólo faltaba la chispa. Y ésta llegó en forma del anuncio de la edición del CPCRetroDev de 2014 por parte de Fran Gallego. La segunda edición del concurso no pudo llegar en un mejor momento de motivación.

No obstante, una cosa es querer hacer algo y otra muy distinta, saber hacerlo. Toni acudió en un primer momento a los tutoriales de Mochilote en CPCMania y empezó a preparar el entorno de desarrollo necesario para poder compilar código, tarea que no fue nada sencilla. Por desgracia, ahí acabó la aventura: “Mi gozo en un pozo. Temas personales derivaron en una falta de tiempo absoluta para dedicar a este asunto y no me quedó más opción que abandonar antes de empezar a programar”. Nadie dijo que las cosas fueran a salir bien a la primera.

Todos sabemos que esta historia tiene final feliz, así que prosigamos: “Cuando se publicó la cinta con todos los juegos presentados a concurso durante 2014, aparte de hacerme con una inmediatamente, pensé qué



***Un guiño a nuestros juegos de la infancia.*** Space Moves rezuma ‘clasicimos’ por los cuatro costados. A la presentación, gráficos y mecánica tipo Dinamic, hay que sumar un nivel de dificultad medio-alto deudor de aquella época.








***Hecho con CPCtelera.*** La potencia de la herramienta queda patente con este Space Moves, ganador del concurso.

guay sería ver mi propio juego publicado en una cinta y que hubiera valido la pena participar sólo por tener mi juego ahí, entre los demás". El terreno estaba más que preparado y sólo faltaba una nueva chispa para terminar de arrancar esta historia.

**CPCtelera y #CPCRetroDev 2015**

Llegamos a 2015 y se anuncia la tercera edición del #CPCRetroDev. Para esta ocasión la Universidad de Alicante, comandada por Fran Gallego, tira la casa por la ventana y se anuncian 900 euros en premios. La noticia del concurso corre como la pólvora entre los aficionados a las máquinas de Sugar y, en secreto, pesos pesados de la escena se preparan para intentar hacerse con alguno de los suculentos premios en juego. Por aquel entonces nadie podía imaginar el tremendo éxito que tendría esta edición, con 35 participantes y títulos de gran calidad. Pero me estoy adelantando...

"Estaba al corriente de que poco tiempo antes el propio Fran había publicado CPCtelera y, si bien no le había hecho mucho caso, decidí comprobar qué ofrecía y si podría ahorrarme pasar por todo el proceso que había pasado el año anterior para montarme un entorno de desarrollo.

**«CPCTELERA FUE UN CAMBIO BESTIAL RESPECTO A LO QUE HABÍA PROBADO ANTES. UN PASO DE GIGANTE. FUE EL EMPUJÓN DEFINITIVO PARA ANIMARME A CREAR MI JUEGO Y PARTICIPAR EN LA CPCRETRODEV DE ESTE AÑO»**



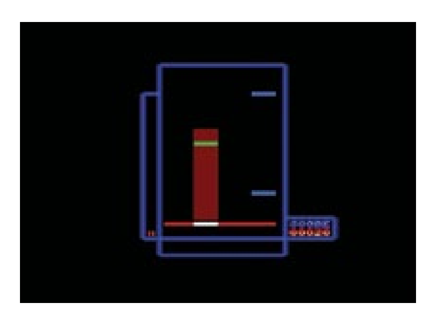
**FICHA DE JUEGO**

**desarrollado por:** Toni Ramírez
**género:** Acción/Disparos
**influencias:** Navy Moves, Phantis...

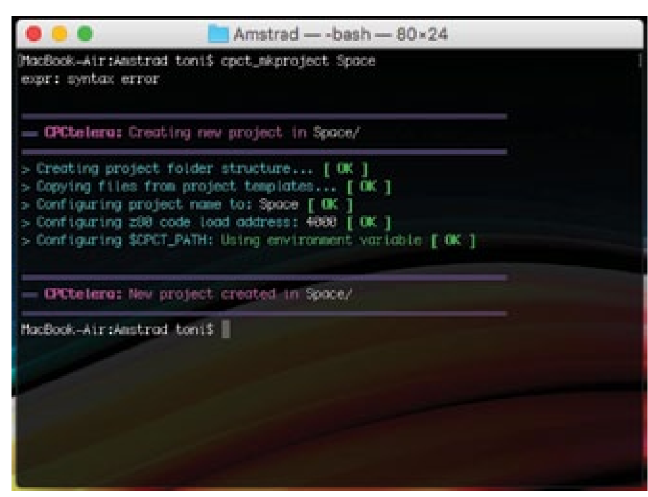
@amstradgamer

Y vaya que sí". La librería CPCtelera es un conjunto de herramientas y funciones que permite desarrollar juegos para Amstrad CPC de una manera más sencilla. Toni prosigue con su historia: "En cuestión de minutos tenía en mi máquina un entorno de desarrollo completo, con herramientas para diseñar gráficos fácilmente convertibles en código, herramientas para crear música y una librería con funciones para sprites, audio y teclado (entre otras muchas cosas) que ponían a mi alcance el poder desarrollar un juego sin tener que preocuparme demasiado por el bajo nivel."

Ahora sí, se juntaron el hambre con las ganas de comer: con la herramienta adecuada en sus manos, Toni podía ya acometer su sueño: "CPCtelera fue un cambio bestial respecto a lo que había probado antes. Un paso de gigante. Fue el empujón definitivo para animarme a crear mi juego y participar en la CPCRetroDev de este año". Tenemos ya la ecuación perfecta: un desarrollador motivado, un objetivo alcanzable y las herramientas adecuadas. Nada podía salir mal.
¡Error! Como casi todo en esta vida, las cosas se dominan con la práctica, no de la noche a la mañana. CPCtelera es un conjunto de herramientas sobresaliente, pero las mejores herramientas de








***Abajo a la izquierda,*** la preciada colección de juegos de Dinamic de Toni que influyó en la creación de Space Moves. Justo encima: detalle del juego musical descartado.

**«LA PRIMERA FASE DEBÍA SER DE SALTOS Y DISPAROS, COMO LOS JEEPS DE ARMY MOVES Y LA LANCHA DE NAVY MOVES, LA SEGUNDA DE NAVES, COMO PHANTIS»**

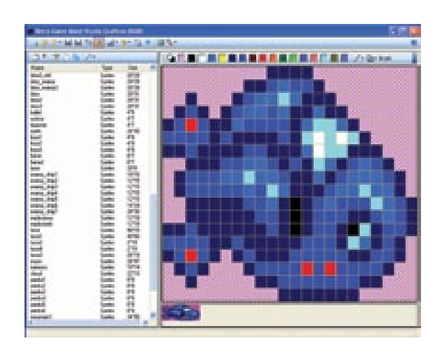
nada sirven sin una idea a la que dedicarlas. Toni no tardaría en darse cuenta de ello: "Mi idea sin realizar del año pasado fue mi primera opción. Ésta consistía en hacer un juego musical del estilo DJ Max para PSP. No tenía ni idea de si esto era realizable en un Amstrad, pero me puse a ello". Dos semanas después llegaría el chasco: "La verdad es que ahora mismo que he probado el juego en el emulador no lo veo tan malo como lo recordaba, pero fueron las palabras de dos personas a las que se lo mostré (mi padre y mi pareja) las que me animaron a hacer otro juego. Ambas por separado coincidieron en que Hifumi era 'cutre'". Pero de todo lo malo se aprende, así que el experimento con Hifumi sirvió a la larga para lograr su objetivo, ya que le permitió a Toni desoxidar su C, un lenguaje que hacía muchísimo que no tocaba, aprender la principales funcionalidades de CPCtelera para activar modos de vídeo, pintar sprites y tiles, así como hacer hacer sonar música y controlar el teclado. Por otro lado, también le permitió crear sus primeros sprites (la pantalla de Space Moves tiene un marco similar a Hifumi y las fuentes y números son los mismos), hacer sonar la música y desarrollar la función de animación del texto con el mensaje de 'Game Over'.

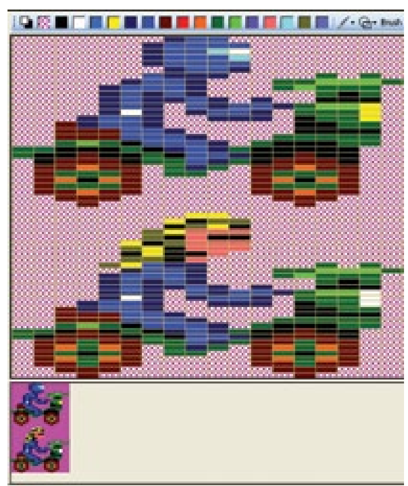
**SPACE MOVES**

Después de la pequeña decepción que los comentarios negativos respecto a la primera idea supusieron, llegó el momento de replantearse las cosas. Tocaba buscar idea nueva y desarrollarla, y por suerte la temática llegó prácticamente sola: "No sé por qué, pero lo primero que me vino a la cabeza fue la película Gravity. La he visto varias veces y siempre me ha encantado. No entiendo a la gente que dice que es lenta y aburrida, menuda tensión sentí yo la primera vez que la vi". Ya teníamos temática, pero había que concretar más.

Toni no oculta su admiración por el sello Dinamic, uno de los grandes de la edad de oro del software español. Tocaba volver a hacerse preguntas: "¿Qué juegos fueron los que más me gustaron? ¿Qué tenían esos juegos? ¿Cuál era su esencia? Así a la cabeza me vinieron dos nombres: 'Navy Moves' y 'Phantis'. De pronto lo vi. Un juego de la saga Moves ambientado en el espacio".

Con la temática definida, tocaba empezar a diseñar el homenaje: "La primera fase debía ser de saltos y disparos, como los jeeps de Army Moves y la lancha de Navy Moves; la segunda de naves, como Phantis. Abrí una ventana de terminal en mi ordenador, tecleé 'pct_mkproject Space', y ya tenía como por arte de magia el esqueleto del que sería





## PICANDO CÓDIGO

Este es el trozo de código que correspondería al mapa de la fase 1. Un 1 indica que hay suelo normal, un 0 indica agujero. Los 3 y los 5 son suelo, pero con el sprite de inicio y final, que es en forma de ángulo. Por último los 9 indican que hay que pintar suelo, pero también que ha de aparecer un enemigo en esa posición.

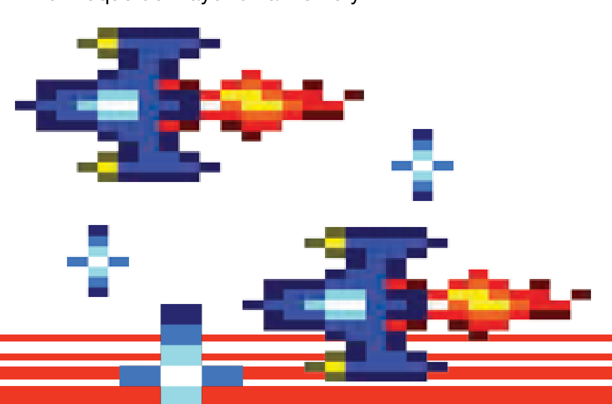
```
const u8 g_floorTilemap[FLOOR_WIDTH * FLOOR_HEIGHT] = {1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1,
1, 9, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1,1, 1, 9, 3, 0, 0, 0, 5,
1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1, 1, 1, 9, 1,
3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1, 1,1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1,
3, 0, 0, 0, 5, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0,
5, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1, 1,1, 1, 9, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 3,
0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 3, 0, 0, 0, 5,
1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 9,1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 3, 0,
0, 0, 5, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 3,
0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1,1, 1, 9, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1, 1,
1, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
1, 9, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1,1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0,
5, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 0,
0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1,1, 1, 9, 3, 0, 0, 5, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 5,
3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 3, 0, 0, 0,
5, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1, 1, 1,1, 1, 9, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1,
1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 3, 0,
0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 1,1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1,
3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0,
0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 0,5, 1, 1, 3, 0, 0, 5, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 3, 0, 0,
0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1,
1, 1, 1, 1, 9, 1, 1, 1,1, 1, 9, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1,
3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 0,
5, 1, 1, 1, 1, 1, 1,1, 9, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 3, 0, 0, 0, 0,
5, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1,
1, 1, 1, 9, 1, 1,9, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 9,
1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 0,
5, 1, 1, 1, 1,1, 9, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 5,
1, 1, 1, 1, 1, 9, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1,
1, 1, 9, 1,1, 1, 1, 3, 0, 0, 5, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 3,
0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
1, 9, 1,1, 9, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 0,
5, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1,
1, 1,1, 9, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1,
3, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 3, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 1, 1, 1,
9,1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1};
```

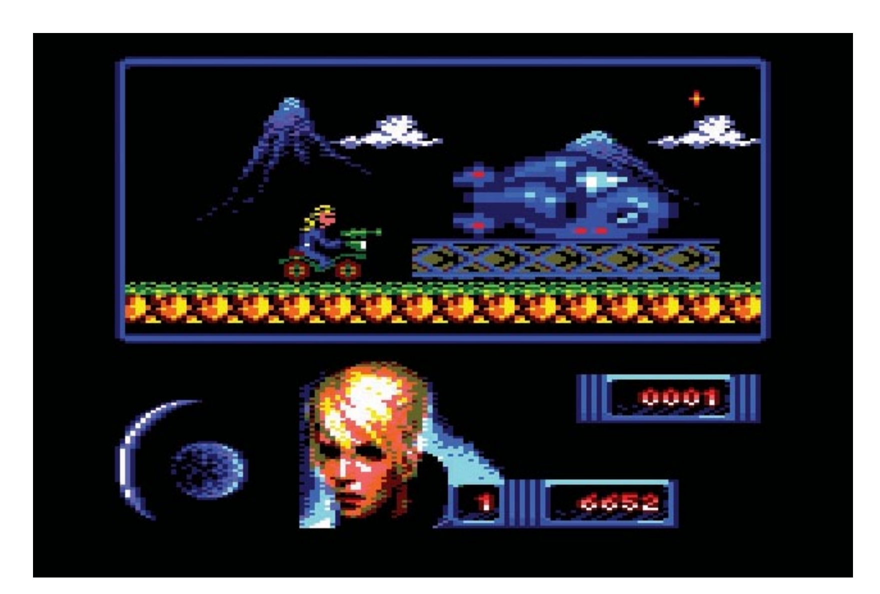
mi juego. Copié los pocos gráficos, básicamente el marco y las fuentes, de mi anterior juego que podría reutilizar".

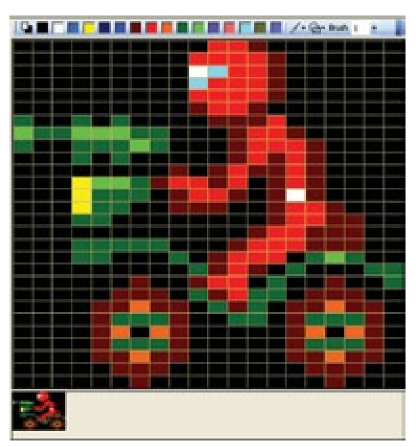
Tocaba ponerse nuevamente manos a la obra con CPCtelera y Space Moves empezó a avanzar a buen ritmo. En poco más de una hora ya había implementado scroll enmarcado en la ventana de juego y un fondo de estrellas. Era el turno del protagonista, para el cual se tomó como base el batiscafo de Navy Moves, con los correspondientes retoques en Retro GamesAssets Studio, incluido de serie en CPCtelera, para darle un aspecto de nave espacial. Llegaba el momento de la verdad y volver a pasar por la dura prueba familiar: "Un trabajo de un par de horas y un comentario de 'Solo eso ya mola más que todo el otro juego'. Palabras duras, pero motivadoras".

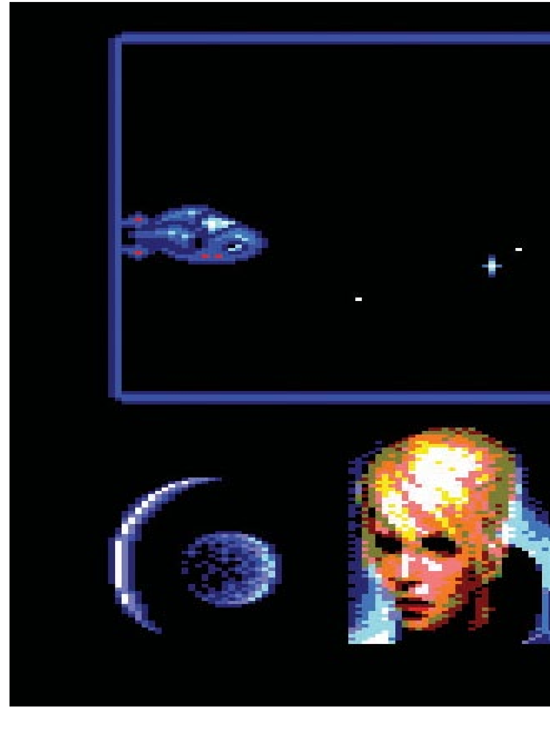
Ya tenemos bien encaminada la Fase 2 de Space Moves pero, ¿dónde se ha visto un juego con Fase 2 y ninguna Fase 1? Manos a la obra, pues - toca diseñar una fase terrestre que sirva de homenaje a otros dos juegos de Dinamic: Army y Navy Moves. "Como lo mío no es el arte, y quería que los gráficos fueran de estilo Dinamic, tras ver que el batiscafo convertido en aeronave daba más o menos bien el pego, decidí inspirarme en gráficos de juegos de Dinamic".

Inicialmente el personaje de la Fase 1 llevaba casco, igual que el de los enemigos pero de color azul. Después se decidió cambiarlo por la cabeza de una chica, principalmente porque al moverse el pelo daba un toque de mayor dinamismo y







**«LOS SALTOS A SU VEZ SUFRIERON UN PROCESO DE CALIBRADO HASTA DAR CON LA DIFICULTAD ACTUAL, EN LA QUE ES LA RUEDA TRASERA LA QUE MARCA SI HEMOS SUPERADO CORRECTAMENTE UN SALTO O NO»**

además servía como nuevo guiño a Phantis, cuyo programador usó una protagonista femenina para que el juego tuviera una buena carátula de Azpiri. Una vez listos los sprites de la protagonista, toca hacer los enemigos: iguales, pero de color rojo. Los ojos más avezados ya se habrán dado cuenta de que el chasis de estos vehículos es igual al de los jeeps de Army Moves.

En un principio Toni planteó que los enemigos disparasen, incluyendo un cañón en el diseño de los vehículos enemigos, pero finalmente descartó dicha posibilidad "para acotar el nivel de dificultad. Fácilmente podrían haber disparado, pero decidí que la mayor dificultad deberían ser los saltos y matar algún enemigo de vez en cuando. Haber introducido balas a esquivar hubiera resultado un tanto complejo para el jugador". Los saltos a su vez sufrieron un proceso de calibrado hasta dar con la dificultad actual, en la que es la rueda trasera la que marca si hemos superado correctamente un salto o no.

Tenemos sprites, tenemos saltos, colisiones y resto de parafernalia; turno para diseñar el suelo, pintando dos tiras de tiles en función de una definición incluida en el código.

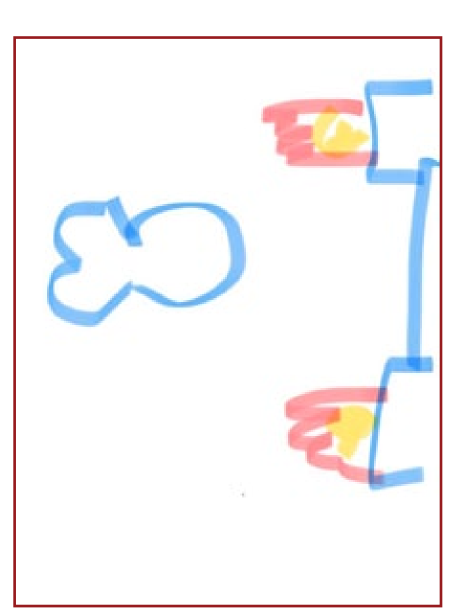
Tras muchas partidas de prueba hasta alcanzar la dificultad deseada, toca turno para remates que dan mayor sensación de acabado al juego: "Luego fue añadir los sprites de fondo y las nubes con scroll para dar más dinamismo y detalle al juego. Por último la estrella roja, que aparece también en la pantalla de carga y quienes hayan leído las instrucciones del juego sabrán que representa la estación espacial a la que debemos llegar al final de la fase 2".

**Transiciones entre fases**

Con una fase

terminada y otra por buen camino, surgió una nueva necesidad: crear el elemento de enlace que permita pasar de un nivel a otro y mantenga cierta coherencia global. ¿Qué mejor manera que utilizar la nave de la Fase 2 como elemento de unión? Dicho y hecho - Toni decidió colocar la nave de la Fase 2 encima de una plataforma de lanzamiento, aunque esta decisión derivó en un nuevo problema: "El problema





***Enlazando niveles.*** Para darle continuidad al desarrollo del juego, Toni decide incorporar un par de elementos mediante los que obtener unas transiciones más 'suaves' entre cargas de niveles. Así, al final del nivel 1 nos encontraremos con una nave con la que surcar el espacio en la segunda carga (imagen en la página anterior). Y al final de este segundo nivel, entraremos en la base espacial con la propia nave. A la derecha el boceto y arriba el resultado final.



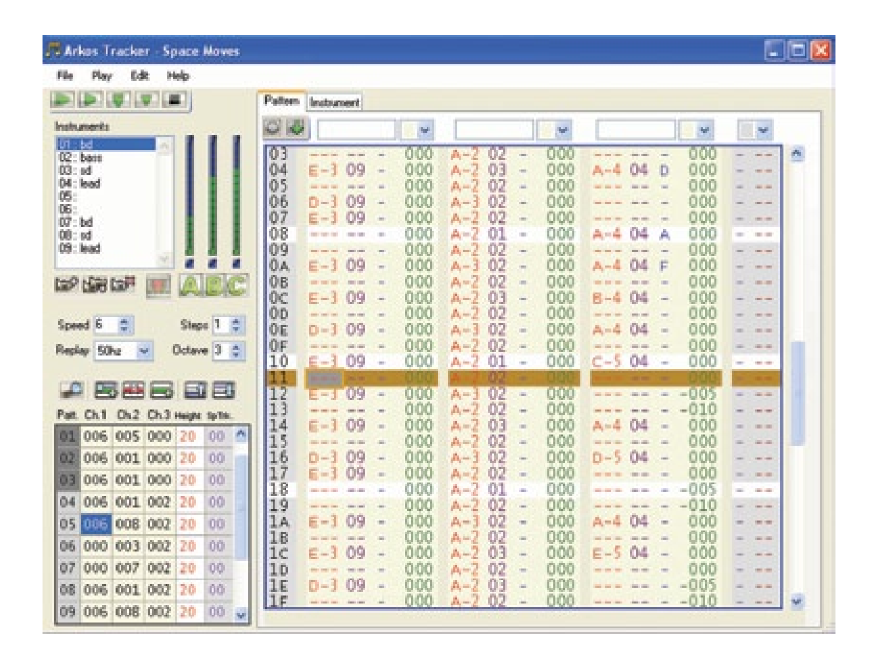


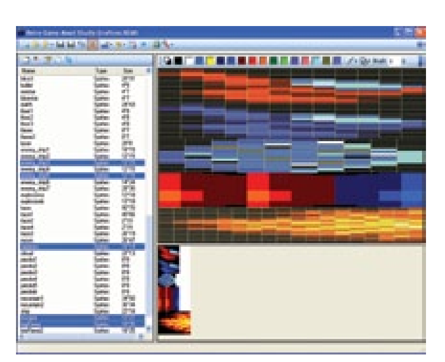
fue que al hacerlo resultó que proporcionalmente el tamaño de la nave era ridículo comparado con el sprite de la Fase 1, por lo que tuve que hacer un sprite el doble de alto y ancho para mostrar la nave al final de la Fase 1. Todo un derroche de espacio en memoria, pero me gusta el aspecto pixelado que quedó y la forma en que enlaza ambas fases".

Una vez resuelto el enlace entre las dos fases, surgió una nueva idea: ¿por qué no utilizar el mismo recurso para enlazar con el final del juego? El concepto era claro: en la Fase 2 la nave llegaría hasta la estación espacial y entraría en ella. Ahora tocaba ponerse manos a la obra y crear un primer boceto, realizado con el dedo en la pantalla del móvil de Toni.

Faltaba un





**Música de gran nivel.** A la izquierda el tema de Space Moves, cargado en Arkos Tracker. Bajo estas líneas, el Retro GamesAssets Studio, un programa incluido en la descarga de la CPCtelera.



pequeño remate final para seguir con los guiños a Dinamic, y éste llegó con un código para jugar a una hipotética segunda carga del juego, al más puro estilo del "FX Doble Carga" que tan buenos ratos nos ofreció. De paso, Toni mataba dos pájaros de un tiro, introduciendo un guiño a la película "Regreso al futuro", lo que resultaba en algún punto extra en el concurso #CPCRetroDev.

«DE NUEVO CPCTELERA DEMOSTRÓ QUE ERA UNA LIBRERÍA QUE A PESAR DE SU JUVENTUD ABARCA PRÁCTICAMENTE LA TOTALIDAD DE LO NECESARIO PARA DESARROLLAR UN BUEN JUEGO PARA AMSTRAD CPC. LA PRUEBA, SIN LUGAR A DUDAS ES SPACE MOVES»

**Vuelta a la fase 2**

Con la Fase 1, la transición entre fases, y el final de la Fase 2, quedaba rematar la segunda fase para tener el juego prácticamente acabado. Nuevamente serían el Retro Game Assets Studio, junto a la inspiración de Dinamic, los que permitirían crear los sprites de los enemigos de la carga 2. Para la IA de los enemigos, Toni decidió apostar por un simple patrón de coordenadas debido a que Space Moves suponía su primer reto al respecto.

Toni profundiza en el asunto: "Al final se me ocurrió utilizar un listado de patrones, donde cada patrón era una serie de coordenadas que la nave debería seguir en orden. Yo ponía una nave en una posición de la pantalla y le asignaba un patrón de movimiento, entonces la nave seguiría este conjunto de coordenadas uno tras otro hasta llegar al último o bien ser eliminado por el láser del jugador. Esta solución finalmente dio buen resultado. Decidí asignar un tipo de nave distinto a cada patrón".

**Música y FX**

A dos semanas de cumplirse el plazo para la entrega de los juegos nos encontramos con Space Moves prácticamente terminado pero sin música ni efectos de sonido. En un primer momento se entrega el juego así, tal cual, debido a la imposibilidad de Toni de componer nada que sonara medianamente decente, pero a todas luces Space Moves merece una banda sonora a la altura del resto del juego. Es aquí donde entra en juego un viejo conocido de la





escena Amstrad en nuestro país: McKlain.

Dejemos que sea el propio Toni el que nos cuente cómo surgió la colaboración: "Sabía de alguien que podría componer música para mi juego, pero pensaba que quizá no podría, no querría o bien consideraría que mi juego no era digno de su música. Estoy hablando de McKlain, conocido en la scene por sus composiciones de grandísima calidad. Al final decidí que no tenía nada que perder por preguntar y decidí contactar con él y hacerle llegar el juego para que viera de qué estábamos hablando".

Toni continúa con las alabanzas a su nuevo compañero de aventura: "No tengo más que palabras de agradecimiento hacia McKlain, pues no sólo se animó a ayudarme, sino que compuso un par de temas y los FX que el juego luce ahora mismo y que le dieron un empujón de calidad que sin lugar a duda supusieron la diferencia para alcanzar la primera posición en la CPCRetroDev". Por suerte, la herramienta favorita de McKlain para componer es el ArkosTracker, el mismo tracker que CPCtelera soporta plenamente con perfecta integración. Agregar la música al juego utilizando CPCTelera fue así algo trivial.

El propio McKlain rememora cómo surgió esta colaboración: "Toni se puso en contacto conmigo diez días antes de la fecha de entrega para ver si podía ponerle música a su juego. Me mandó un enlace a una demo y me gustó lo que vi. Como tengo la fea costumbre de no decir que no, un par de horas después de haber probado la demo le mandé una versión preliminar del tema principal. Seguimos intercambiando mensajes en los días posteriores y al final, con cambios en la CPCtelera incluidos, metimos el tema del menú, el tema principal y los FX en unos 1.800 bytes, que era lo que quedaba libre en la memoria principal. Y por supuesto que la música es un homenaje descarado a las de Navy Moves y Army Moves, pero en versión épico-espacial."

Por suerte, Fran Gallego introdujo la gestión de interrupciones en la última versión de CPCtelera, que apareció esa misma semana y que permitió sincronizar la llamada a la función de reproducción de sonido con interrupciones del sistema. De nuevo CPCtelera demostró que era una librería que a pesar de su juventud abarca prácticamente todo cuanto es necesario para desarrollar un buen juego para Amstrad CPC. La mejor prueba, sin lugar a dudas, es Space Moves. Después de todo este sprint final, Toni envió la versión definitiva que participó en el #CPCRetroDev.

**El resto ya es historia.**



# Frogalot



Por: **Fran Gallego**

## DESTACA POR SU GRAN NIVEL TÉCNICO DE DESARROLLO, APRECIABLE Y MUY BIEN INTEGRADO EN EL JUEGO

Una delicia técnica espectacular, a la altura del gran César Nicolás González (CNGSoft). Es una versión moderna del gran Nebulus que, a mi juicio, consigue incluso superarlo. Muchas personas dijeron que Frogalot debería haber ganado el concurso, y estoy de acuerdo con ellas. Distintos tipos de enemigos, una sensación tridimensional de movimiento circular mejor que la del Nebulus original, varias fases, efectos gráficos… Uno de los mejores productos de CPC que he visto en años. Se llevó, muy merecidamente, el premio al avance técnico y puede sentirse tan ganador como Space Moves, pese a ser finalmente segundo. Es un grande entre los grandes. Como recomendación final, quizá podría mejorar como juego con puzzles más dinámicos o con contador de tiempo para *speedruns*.


00 HI SCORE 100000
SAR NICOLAS GONZALEZ
PARA CPC RETRODEV'15

CÓMO SE HIZO

# FROGALOT

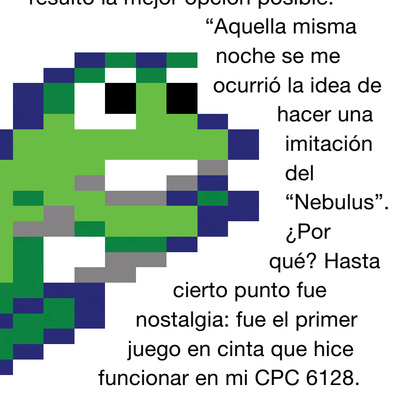


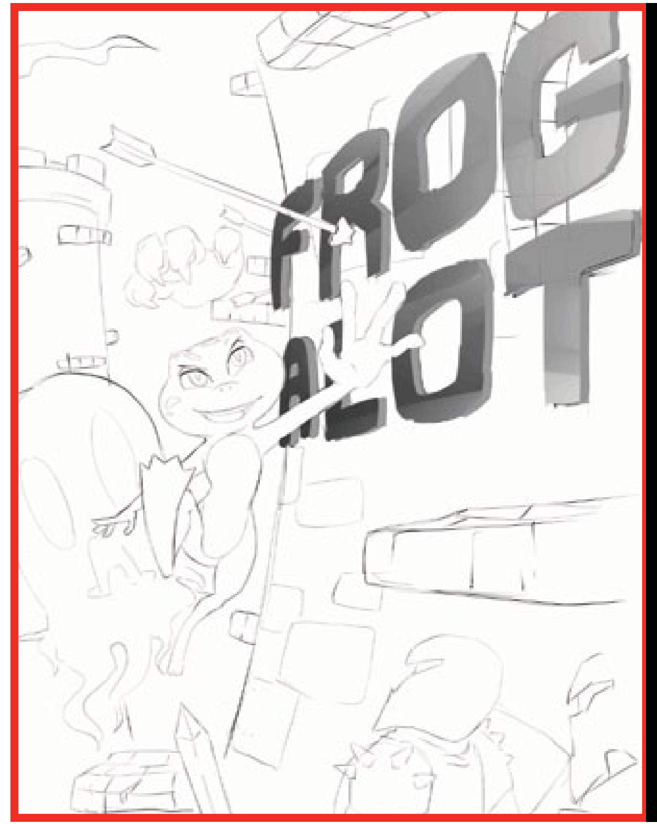

**César Nicolás González es todo un veterano de la escena CPC. No en vano tiene a sus espaldas creaciones de tanta calidad como Justin o una mejor conversión de Bubble Bobble que la realizada en su día de manera comercial. Lo cierto es que César tiene en marcha bastantes proyectos en la actualidad y nadie esperaba su participación en el concurso. Ni siquiera el propio César.**

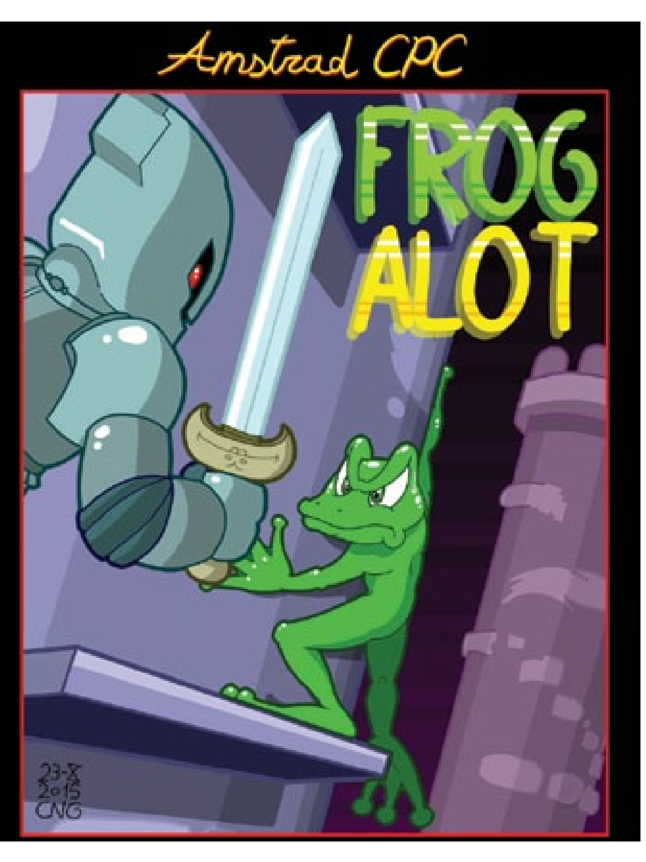
"Frogalot nació de una forma sumamente accidental. Durante los últimos años he estado cada vez peor informado de lo que se cocía en el mundillo de la retroinformática, por ello no me di cuenta de que habría una tercera edición [del #CPCRetroDev] hasta que en julio de 2015 un amigo me avisó y me propuso presentarme al concurso", nos cuenta César y prosigue: "Le agradecí la sugerencia pero por aquel entonces yo tenía preocupaciones bastante graves. Ahora mismo estoy muy cerca de graduarme en la UNED pero en aquel verano mi situación era arriesgada: una práctica fundamental para una asignatura corría peligro de no ser aceptada por el simple motivo de que el profesor originalmente asignado había desaparecido del mapa. Así fue como me pasé el verano entero en un estado de alarma constante, en parte preparando dos exámenes de septiembre, en parte trabajando en la práctica y en parte removiendo cielo y tierra para que reapareciese el profesor".

Con esa tensión a sus espaldas no es de extrañar que César ni se planteara participar en el concurso. Por suerte, la situación cambió: "Hice los exámenes a principios de septiembre, y entregué la versión final de la práctica el día 12. Tenía cinco semanas para crear un juego desde cero: concepto, gráficos, programa, sonido, todo. Y evidentemente, sin concepto es imposible empezar". Así que, con tan poco tiempo para crear su entrada para el concurso, "tomar prestado" el concepto de otro juego, algo a lo que ya estamos acostumbrados los que le seguimos (¡y que no cambie!), resultó la mejor opción posible.

"Aquella misma noche se me ocurrió la idea de hacer una imitación del "Nebulus". ¿Por qué? Hasta cierto punto fue nostalgia: fue el primer juego en cinta que hice funcionar en mi CPC 6128.









Pero más importante fue el hecho de que en fechas recientes yo había tenido la oportunidad de jugar a la versión de C64, que gozaba de una cadencia constante de 50 frames por segundo. Y me hice la pregunta: ¿se puede hacer un nuevo "Nebulus" para CPC que pueda mostrar lo mismo que muestra el C64 (o más) manteniendo (o mejorando) la cadencia de la versión original para CPC?". Así pues, no sólo el homenaje a un clásico se encuentra detrás del concepto de este genial Frogalot, sino que la capacidad de autosuperación y el reto personal se suman a una ecuación que pocas veces fracasa.

Al igual que Nebulus, Frogalot comienza con la generación de la torre y su movimiento de rotación: "Durante el día siguiente logré escribir código que dibujase una torre cilíndrica en movimiento a 50 Hz, gracias a que en el microprocesador del CPC hay suficientes registros para almacenar simultáneamente cuatro

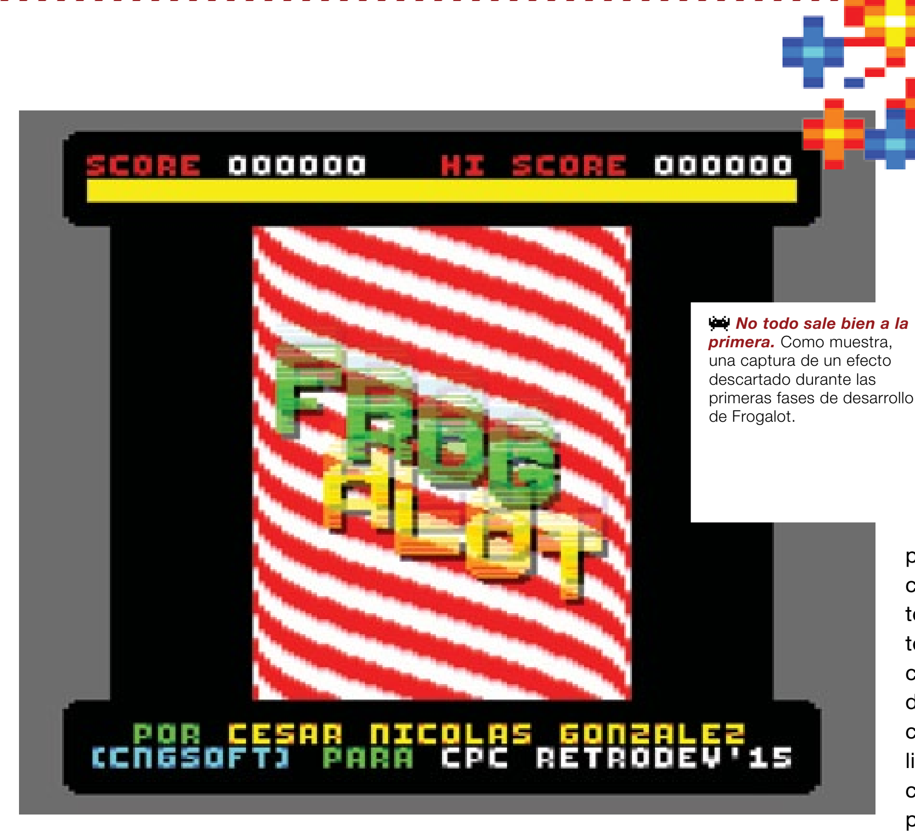
**«AQUELLA MISMA NOCHE SE ME OCURRIÓ LA IDEA DE HACER UNA IMITACIÓN DEL "NEBULUS". ¿POR QUÉ? HASTA CIERTO PUNTO FUE NOSTALGIA: FUE EL PRIMER JUEGO EN CINTA QUE HICE FUNCIONAR EN MI CPC 6128»**




## FICHA DE JUEGO

**desarrollado por:**
CNGSoft
**género:**
Plataformas
**influencias:**
Nebulus,

cngsoft.no-ip.org

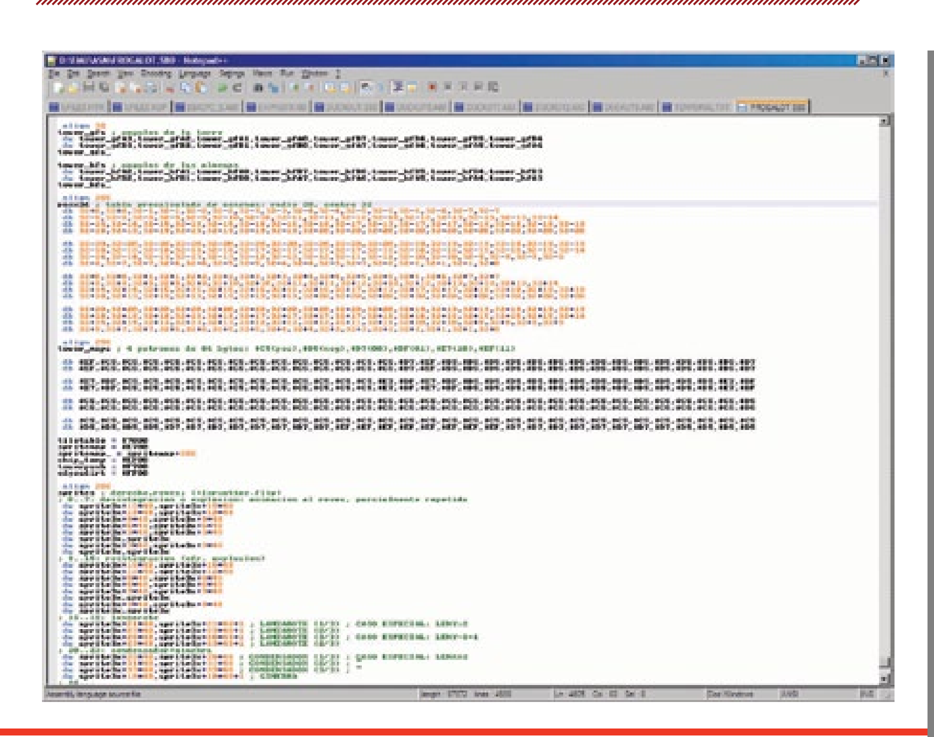


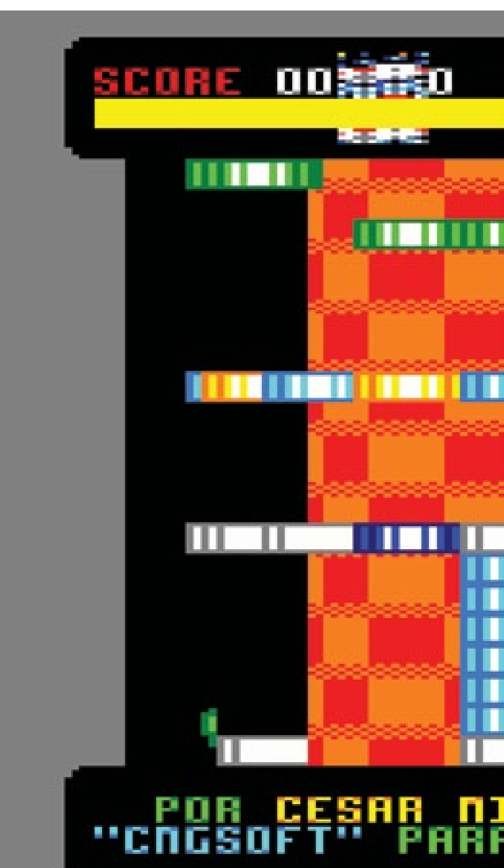

***No todo sale bien a la primera.*** Como muestra, una captura de un efecto descartado durante las primeras fases de desarrollo de Frogalot.

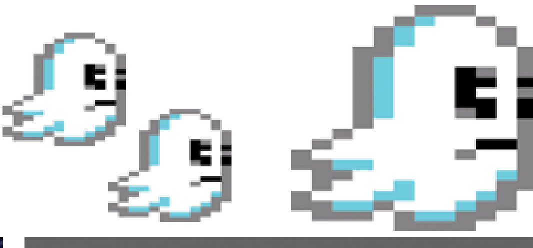
**«CÉSAR SE PONE MANOS A LA OBRA CON NOTEPAD++ PARA ESCRIBIR EL CÓDIGO, Y TIRANDO DE LA MÍTICA HERRAMIENTA MS PAINT PARA DIBUJAR LOS SPRITES»**

posibles combinaciones de dos colores (de ahí la estética de las torres de 'Frogalot', hechas con texturas bicromas). Ello permitió crear subrutinas dedicadas a dibujar un fragmento de un patrón cilíndrico bicromo desde un ángulo ligeramente distinto en cada caso. De igual forma, una tabla precalculada de cosenos me servía para poder determinar en todo momento dónde debían aparecer cada plataforma y cada sprite según su posición respecto a la posición actual de la cámara". Pero un motor gráfico todavía no es un juego.

Aquella misma noche, César









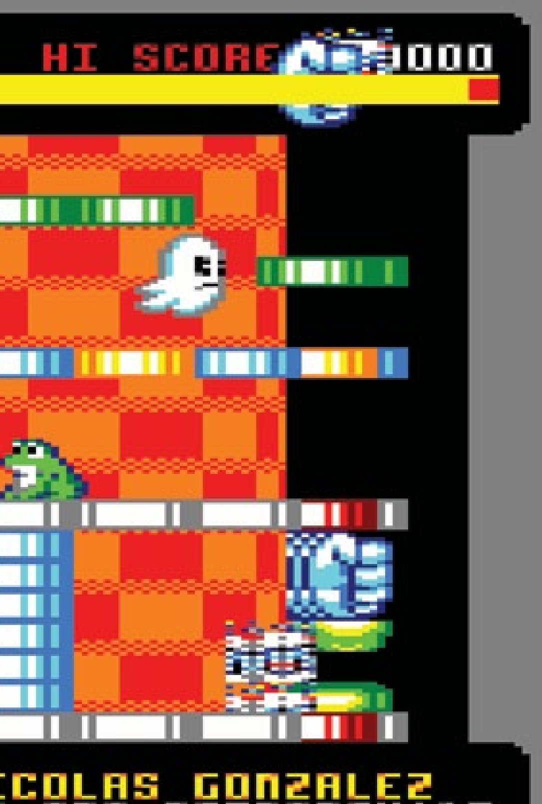

SCORE 000000 HI SCORE 100000

LANZAROTE DEL LAGO HA SIDO HECHIZADO POR LA DIABOLICA MORGANA Y SE HA CONVERTIDO EN UN SIMPLE BATRACIO.

LO UNICO QUE LE RESTITUIRA LA APARIENCIA HUMANA ES UN BESO DE AMOR, PERO GINEBRA ESTA PRESA EN LA FORTALEZA DE LA GUARDIA DOLOROSA.

V.1 POR CESAR NICOLAS GONZALEZ
"CNGSOFT" PARA CPC RETRODEV'15




avanza en el concepto del juego: “Ya tenía el título: ‘Frogalot’, mezcla tosca de ‘Frog’ (rana) y ‘Lancelot’. La lógica era de lo más retorcida, como suele ocurrir en los momentos donde hace falta improvisar desesperadamente: en un juego de plataformas hay que saltar mucho, los animales que mejor saltan son las ranas, las ranas más famosas son príncipes que necesitan un beso para recobrar su humanidad, las doncellas capaces de besar a los príncipes suelen estar presas en torres, las torres suelen formar parte de fortalezas y castillos, el castillo más mitológicamente famoso es Camelot, sede de las leyendas artúricas, y estas leyendas nos contaban los amores de la hermosa Ginebra y el valiente Lanzarote. Además ‘Frog-a-lot’ podría interpretarse como ‘ranas a mogollón’”. Ahora que tenemos concepto y motor gráfico, turno pues para implementar la jugabilidad.

A tal efecto, César se pone manos a la obra con Notepad++ para escribir el código, y tirando de la mítica herramienta MS Paint para dibujar los sprites. El código generado será compilado con AS80 y las pruebas se irán realizando sobre el emulador CPCE, creado por el propio César. Aún así, y a pesar de la veteranía de César en estas lides, no todo fue un camino de rosas, como él mismo recuerda: ”El nuevo curso empezaba







***Perfeccionismo en estado puro.*** Poco después de cerrarse el plazo para concurso, César nos regaló una primera revisión de Frogalot, ahora con techo y suelos, que se puede descargar en su web.

nada más entregar las notas de Septiembre. La vida diaria tampoco me dio mucha tregua durante esos días. Y para sorpresa de nadie, más de una de las direcciones que tomó 'Frogalot' resultó ser un callejón sin salida y me tocó desandarla, lo que significaba horas de trabajo en vano".

Con la fecha de entrega acercándose, toca descartar conceptos para poder llegar con un producto jugable: "A la hora de la verdad, el juego solamente empezó a ser jugable a una semana del final del plazo; para entonces estaba claro que algunas cosas tenían que quedarse en el tintero y otras debían conformarse con poco". Los efectos de sonido sufrieron recortes, se quedaron en el tintero más torres y los enemigos pierden en variedad y en inteligencia. Se quedan también por el camino más animaciones tanto del protagonista como de Ginebra y un final propiamente dicho. Toca dar el siguiente paso: centrarse en la música.

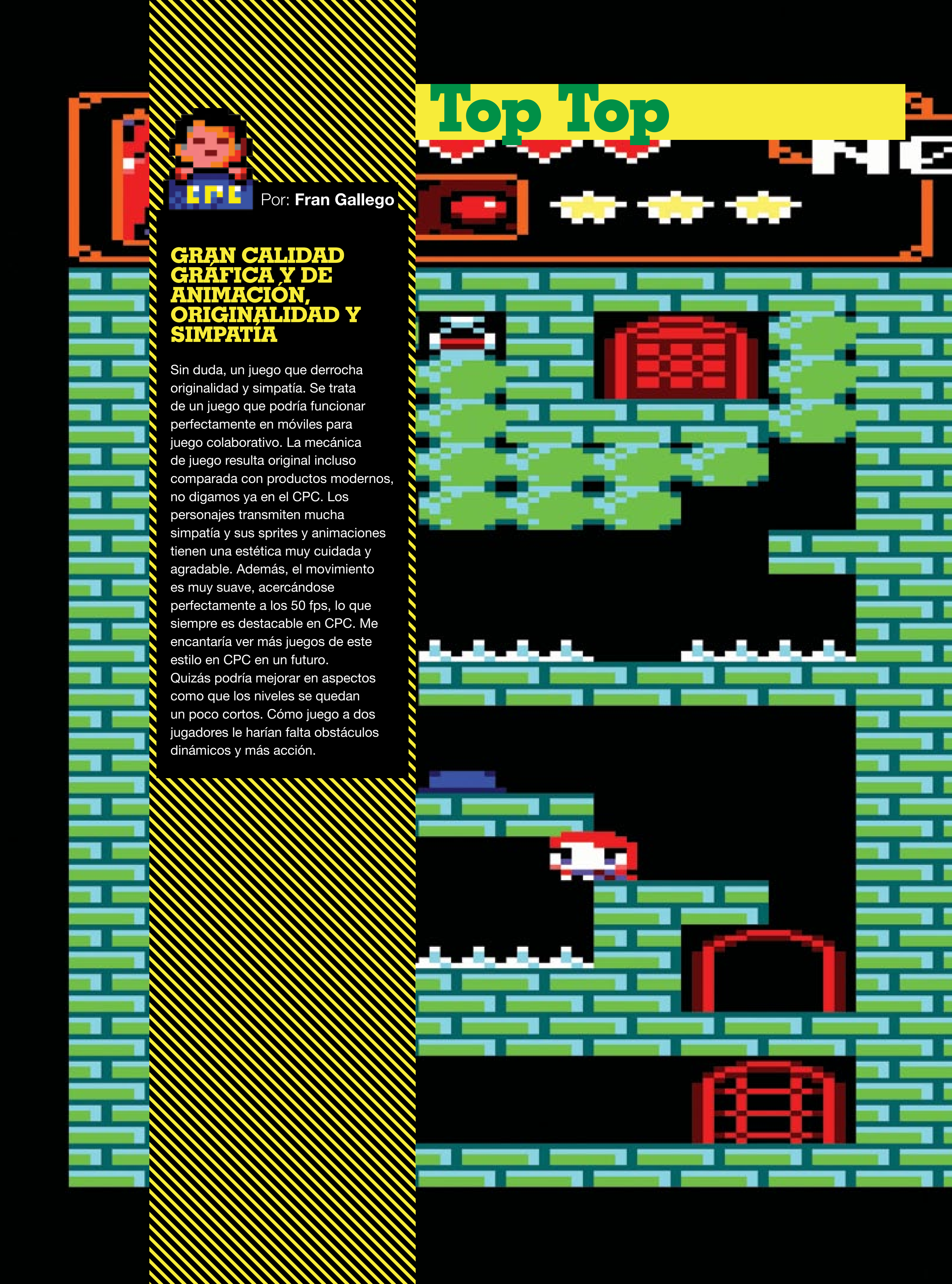
César apuesta por su propio motor musical, empleado ya en creaciones anteriores como Justin y BB4CPC, para dotar de música a Frogalot. Con el tiempo apremiando, nuevamente tocará homenajear en vez de crear desde cero: "En esta situación desesperada (ya quedaban solamente dos días) tomé la decisión lamentable de homenajear, que más de una vez es un eufemismo para 'copiar'. Quería algo menos universal, y qué mejor elección que el legendario Rob Hubbard cuyas piezas más famosas son precisamente homenajes a otras muy conocidas".

Dicho y hecho: "Por ello elegí una de las canciones de Hubbard que más veces ha sido versionada posteriormente: la cuarta fase de 'The Human Race', juego publicado en 1985 por Mastertronic. Mi versión es muy espartana: perdí la percusión y los 'portamentos' y asigné los 'arpeggios' al acompañamiento en vez de al canal principal, distribuyendo los canales de tal forma que en el menú sonasen tres a todo volumen, pero solamente dos a medio volumen durante el juego (el tercer canal es para los efectos de sonido) sin que el canal ausente afectase demasiado al conjunto. En retrospectiva tiene su gracia que una canción de un videojuego en el que un animal se volvía humano poco a poco haya reaparecido en otro juego cuyo protagonista es un animal que quiere ser humano".

En las últimas y frenéticas horas toca completar la burocracia asociada a cualquier tipo de concurso, además de crear una nueva carátula, "homenaje" a la de Firetrap, debido a que la que estaba planeada no fue entregada por un amigo hasta justo después del plazo para presentarlo. Queda un poco de tiempo para pulir unos últimos detalles y el resto es historia: un merecido segundo premio en la categoría PRO con mención especial al logro técnico en la máquina. Definitivamente, César cumplió su cometido: llegó a tiempo al concurso y mejoró el Nebulus original de Amstrad CPC. Ahora sólo queda esperar la llegada de una nueva versión con todos los detalles pulidos. Si la UNED lo permite.



Top Top
N01
EXPLORA LOS DISTINTOS NIVELES DE LA TORRE, ESQUIVA LAS TRAMPAS Y RESUELVE ACERTIJOS...
PRÓXIMAMENTE, EN 2016
WWW.RANTANGAMES.COM
AMSTRAD
RANTAN

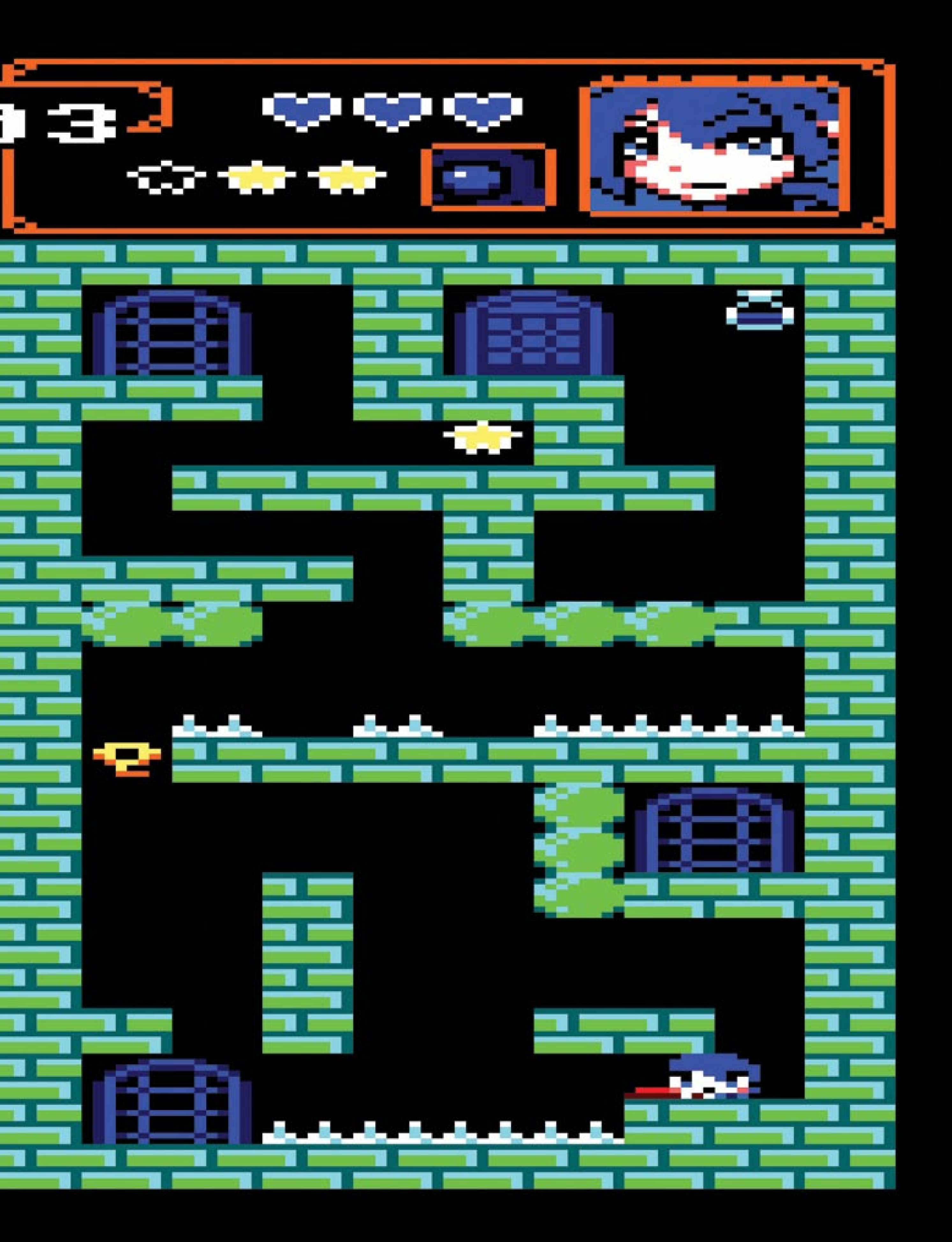


# Top Top

Por: **Fran Gallego**

## GRAN CALIDAD GRÁFICA Y DE ANIMACIÓN, ORIGINALIDAD Y SIMPATÍA

Sin duda, un juego que derrocha originalidad y simpatía. Se trata de un juego que podría funcionar perfectamente en móviles para juego colaborativo. La mecánica de juego resulta original incluso comparada con productos modernos, no digamos ya en el CPC. Los personajes transmiten mucha simpatía y sus sprites y animaciones tienen una estética muy cuidada y agradable. Además, el movimiento es muy suave, acercándose perfectamente a los 50 fps, lo que siempre es destacable en CPC. Me encantaría ver más juegos de este estilo en CPC en un futuro.
Quizás podría mejorar en aspectos como que los niveles se quedan un poco cortos. Cómo juego a dos jugadores le harían falta obstáculos dinámicos y más acción.



# CÓMO SE HIZO

# Top Top

**Con una más que positiva primera experiencia en el #CPCRetroDev, el equipo formado por Sandra y David volvía a la carga en esta tercera edición con uno de los juegos más originales y divertidos presentados a concurso.**

Top Top acabaría haciéndose con el tercer premio en la categoría PRO y cosecharía unas más que merecidas buenas críticas. “La idea de Top Top surgió una tarde de septiembre, después de haber pasado un verano bastante ocupados terminando nuestro trabajo de fin de grado”, nos cuenta el equipo de Rantan Games. “Ahora que teníamos tiempo libre, era el momento perfecto para participar en este evento y, aunque fuésemos algo justos de tiempo, nos hacía ilusión volver a formar parte del CPCRetroDev”.

Desde luego, determinar que participaremos en un concurso es una decisión que puede tomarse fácilmente, pero muy distinto es ponerse manos a la obra. Por suerte, el equipo de Rantan Games siempre tiene las ideas muy claras: “Lo primero que sacamos en claro es que fuese multijugador. En todos nuestros juegos nos gusta que hayan dos protagonistas (normalmente una pelirroja y un peliazul, fetiches nuestros). Después vino un largo debate para decidir si hacerlo competitivo o cooperativo”. La decisión de hacerlo cooperativo nos parece un acierto en toda regla, ya que permite que




***Hasta el último detalle.*** La juventud del equipo de Rantan Games salta a la vista en detalles como la pedazo de portada marca de la casa.




**«AUNQUE NOS ENCANTAN LOS JUEGOS CENTRADOS EN LA ACCIÓN, ESTA VEZ NOS APETECÍA HACER ALGO UN POCO MÁS TRANQUILO, CENTRADO EN PUZLES, SIN QUE DEJARA DE SUPONER UN RETO»**



## FICHA DE JUEGO

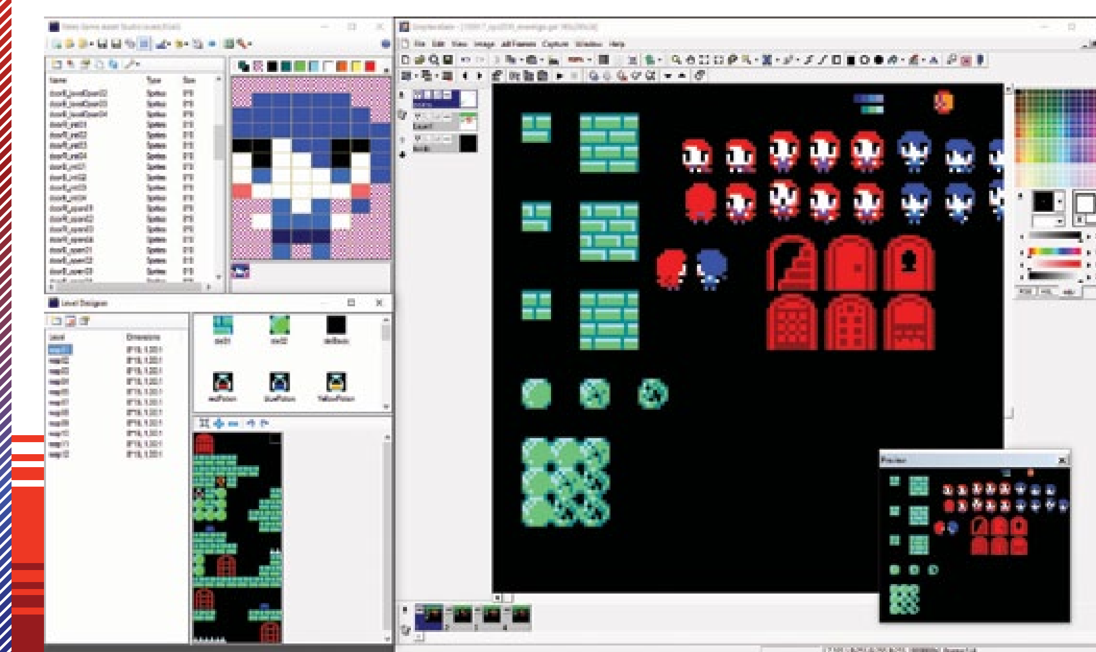
**desarrollado por:** Rantan
**género:** Plataformas
**influencias:** Manga, anime...

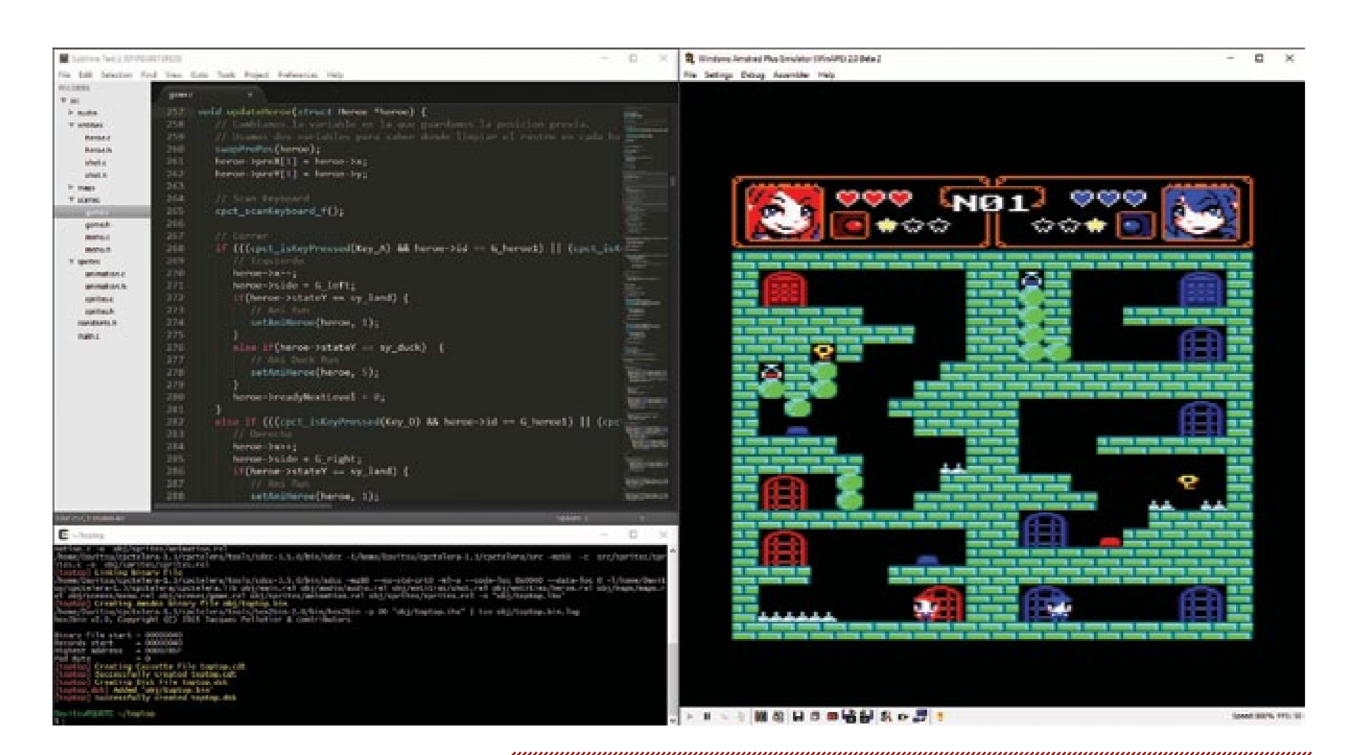
www.rantangames.com

una única persona pueda jugar sin necesidad de contar con un segundo jugador gracias a su mecánica relajada: "Aunque nos encantan los juegos centrados en la acción, esta vez nos apetecía hacer algo un poco más tranquilo, centrado en puzles, sin que dejara de suponer un reto. Aquí fueron surgiendo poco a poco las mecánicas que finalmente implementamos, siempre teniendo muy en mente las limitaciones del hardware al que nos íbamos a enfrentar".

Con la sólida base que supone tener claro el tipo de juego que se quiere implementar y las limitaciones de la máquina sobre la que hacerlo, toca empezar a trabajar en la parte visual: "Primero nos centramos en definir al 100% la jugabilidad. Hasta que no fuimos capaces de visualizar el juego claramente en nuestra cabeza no quisimos empezar con el desarrollo. Una vez que todas las piezas encajaban, y después de tenerlo todo bien anotado, pasamos a definir el estilo visual. El diseño de nuestros pequeños protagonistas fue nuestra prioridad. Después de eso, fuimos construyendo el escenario y los distintos elementos con los que iban a interactuar, además de elegir la paleta de colores que mejor encajase

*Dando forma a lo aprendido.* La formación universitaria específica en creación de videojuegos salta a la vista, tanto en los métodos utilizados como en la profesionalidad y buen hacer del equipo



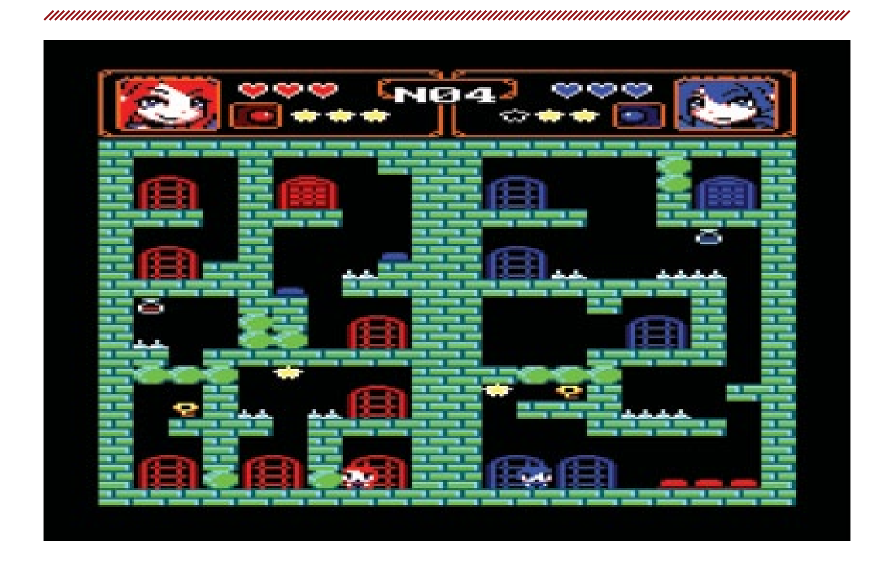


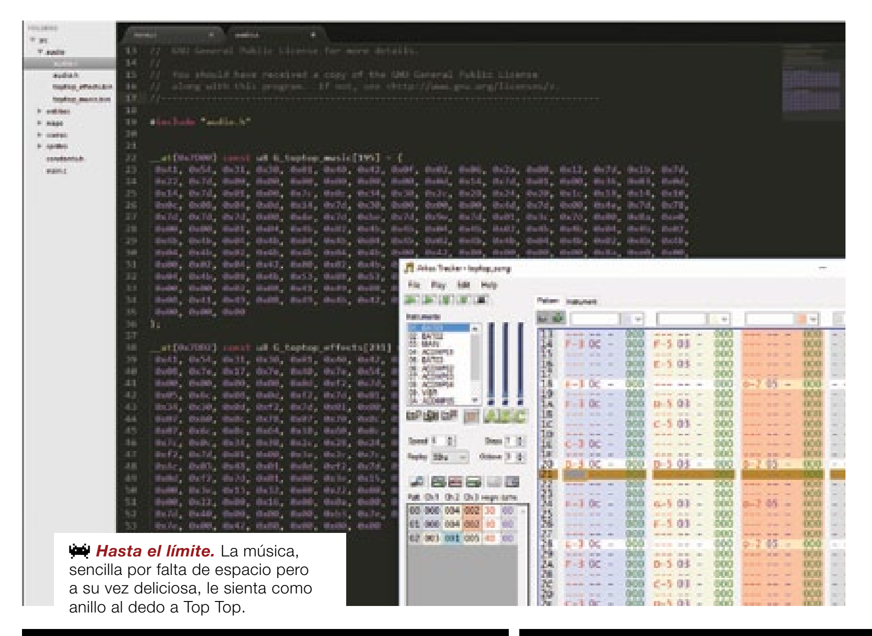
con el estilo que queríamos darle".

Con un simple vistazo a la estética de Top Top podemos ver que el equipo de Rantan Games está formado por gente joven dispuesta a darle un soplo de aire fresco a la escena CPC. Para las tareas de desarrollo de los gráficos, el equipo apostó por algunas de las herramientas incluidas en CPCtelera como son Graphics Gale y Retro Game Asset Studio. Con los gráficos y el diseño del juego listos, tocaba ponerse a saco con la implementación.

Aprovechando alguna de las bondades de CPCtelera, Rantan Games prosigue con el desarrollo de la parte técnica de Top Top, aunque tocaría capear las limitaciones de la máquina: "El primer tema con el que tuvimos que lidiar fue la memoria. Como si no fuera suficiente limitación la poca memoria de la que disponíamos, decidimos utilizar un alto porcentaje para que

**«NOS QUEDAMOS CON LAS GANAS DE AÑADIR MÁS MECÁNICAS, ENEMIGOS Y NIVELES, PERO LA FALTA DE TIEMPO, MEMORIA Y PRÁCTICA NOS LIMITÓ. CONFIAMOS EN PODER AÑADIR TODO ESTO EN LA FUTURA VERSIÓN DE TOP TOP»**





***Hasta el límite.*** La música, sencilla por falta de espacio pero a su vez deliciosa, le sienta como anillo al dedo a Top Top.










el juego fuese lo más visualmente atractivo posible, añadiendo distintas animaciones a los personajes y centrándonos en la fluidez del movimiento. Esto nos dejó poco margen para implementar algunos elementos del juego, como la duración de la música y la cantidad de mapas”. Y no cabe duda de lo bien que le sienta al juego el estilo visual pero, como suele ser muy común en la escena homebrew, a la larga repercute en el apartado sonoro del juego.

Aquí da igual que los equipos sean veteranos o noveles, a la larga casi todos los equipos de desarrollo acaban topándose con el muro que supone la falta de espacio en memoria para incluir música y efectos de sonido. Rantan Games no fueron una excepción: “Cuando tuvimos el juego casi acabado y a pocos días de entregar, nos pusimos manos a la obra con la música, que era el último elemento que nos faltaba, intentando aprovechar la memoria que quedaba”. A pesar de la escasez de memoria disponible para la música y los efectos sonoros, Rantan Games ha demostrado tenerle cogida la medida al Arkos Tracker, herramienta incluida en CPCtelera, para crear una melodía que le va como anillo al dedo a Top Top.

Va a ser esa escasez de memoria, generosamente invertida en dar ese resultado visual tan espectacular, la que impedirá disponer de melodías más elaboradas y de mayor duración: “Nos quedamos con las ganas de añadir más mecánicas, enemigos y niveles, pero la falta de tiempo, memoria y práctica nos limitó. Por suerte, con la experiencia que hemos ganado desarrollándolo, confiamos en poder añadir todo esto en la futura versión de Top Top”. Gracias al uso de técnicas de compresión, y con tiempo por delante para trabajar con tranquilidad y pulir aún más el concepto, esa potencial versión definitiva de Top Top se convierte por méritos propios en uno de los lanzamientos más esperados de este año en la escena cepecera, pero la versión presentada a concurso sigue siendo tan divertida y especial que merece la pena jugarla.

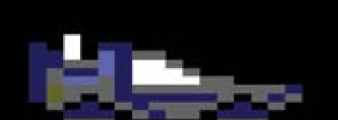
# Regreso al CPC




Por: **Fran Gallego**

## LA ESTÉTICA Y, SOBRE TODO, LA MÚSICA DE REGRESO AL FUTURO

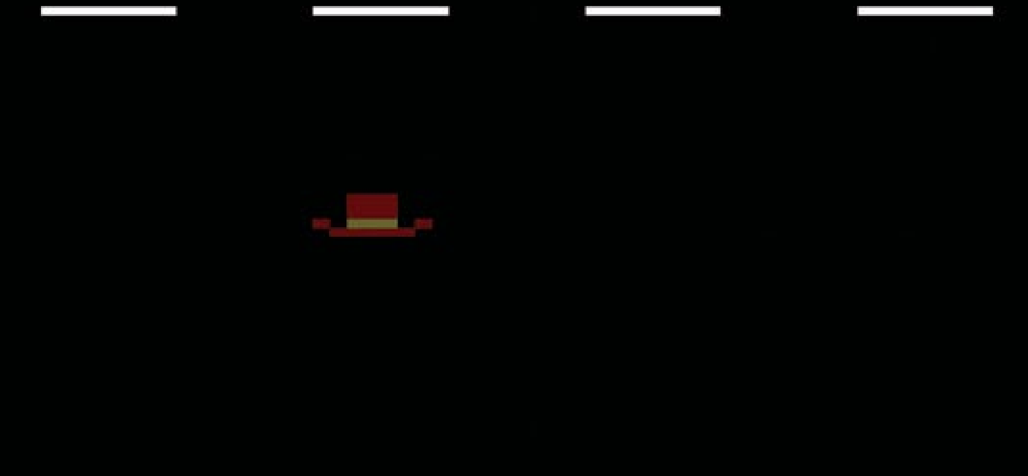
Un juego en BASIC muy del estilo de Antonio Corpas, único bicampeón hasta el momento del #CPCRetroDev. El juego es un sencillo recolector de objetos con obstáculos y dificultad creciente. Sin embargo, la maravillosa reproducción de la estética de Regreso al Futuro junto con su música le dan una personalidad única, para estar hecho en BASIC. Creo que hablo en nombre de todos cuando digo que hemos sido cautivados por su presentación con el CPC digitalizado y la música de fondo. Una historia sencilla con su toque original y una estética fantástica para un producto made in BASIC. Por otro lado se echan en falta nuevas mecánicas de juego que lo hicieran más diverso y ameno.

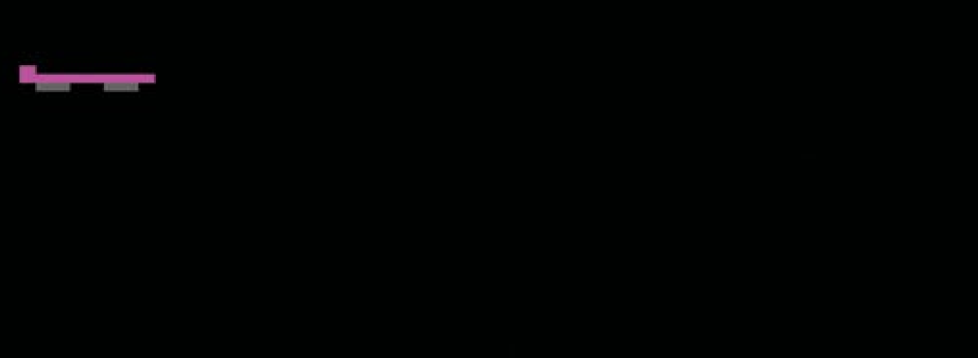


TUACION:

RGIA:

O AL CPC







75
NIVEL: 3

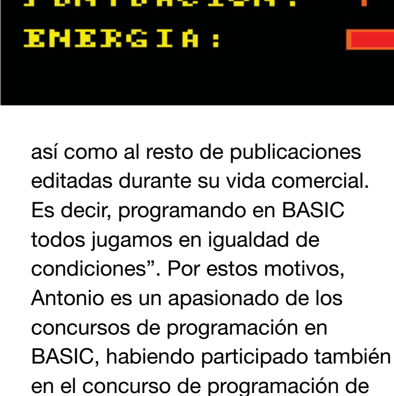
CÓMO SE HIZO

# Regreso al CPC

**Una de las grandes ventajas que tenían nuestros adorados ordenadores de 8 bits era la inclusión por defecto de una herramienta tan potente como es el lenguaje BASIC. Este hecho, sumado al clásico tochaco del manual de instrucciones que acompañaba a nuestro micro-ordenador y nos ofrecía las primeras nociones de programación, supuso poner en nuestras manos todas las herramientas necesarias para poder crear todo -o casi- lo que nuestra imaginación diera de sí. Ésta es una de las razones que llevaron a Antonio Corpas a elegir BASIC como su herramienta de confianza de cara al #CPCRetroDev.**

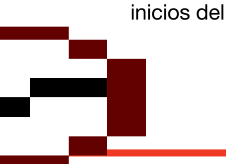


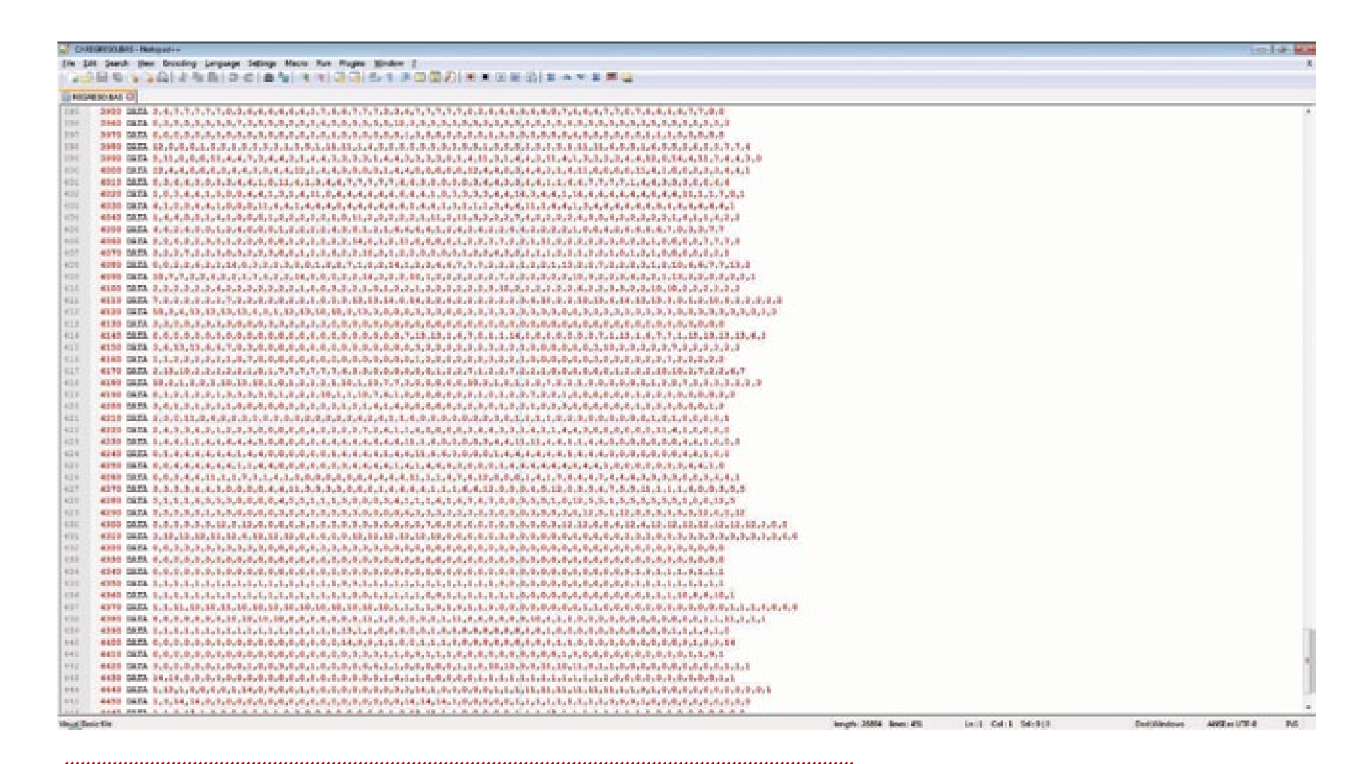

El mismo Antonio comenta esta idea: "Utilizando código BASIC no es necesaria ninguna otra herramienta externa y/o adicional para empezar a plasmar cualquier idea que se nos pase por la cabeza". Otra de las razones es la sensación de sana competencia que hay alrededor de BASIC: "Personalmente, me encantaba y me encanta el reto de intentar conseguir el mejor producto en unas condiciones delimitadas y conocidas por todos. Hoy en día, todo el mundo puede acceder al manual que acompañaba al ordenador, así como al resto de publicaciones editadas durante su vida comercial. Es decir, programando en BASIC todos jugamos en igualdad de condiciones". Por estos motivos, Antonio es un apasionado de los concursos de programación en BASIC, habiendo participado también en el concurso de programación de videojuegos en diez líneas de BASIC.



Pero centrándonos ya en 'Regreso al CPC', su aportación al #CPCRetroDev, comencemos con los inicios del proyecto: "De una primera idea nace un primer boceto. Del primer boceto nace la primera implementación. Esta implementación debería mostrar las posibilidades reales del videojuego en términos de velocidad de ejecución, gráficos, diversión y jugabilidad.





**«DE UNA PRIMERA IDEA NACE UN PRIMER BOCETO. DEL PRIMER BOCETO NACE LA PRIMERA IMPLEMENTACIÓN. ESTA IMPLEMENTACIÓN DEBERÍA MOSTRAR LAS POSIBILIDADES REALES DEL VIDEOJUEGO EN TÉRMINOS DE VELOCIDAD DE EJECUCIÓN, GRÁFICOS, DIVERSIÓN Y JUGABILIDAD»**

Cuántos desarrollos se han descartado porque la máquina era incapaz de mostrar en pantalla y de manera fluida todos los elementos que formaban parte de esta idea primigenia. En el caso de Regreso al CPC, las etapas durante el desarrollo fueron exactamente las mismas".

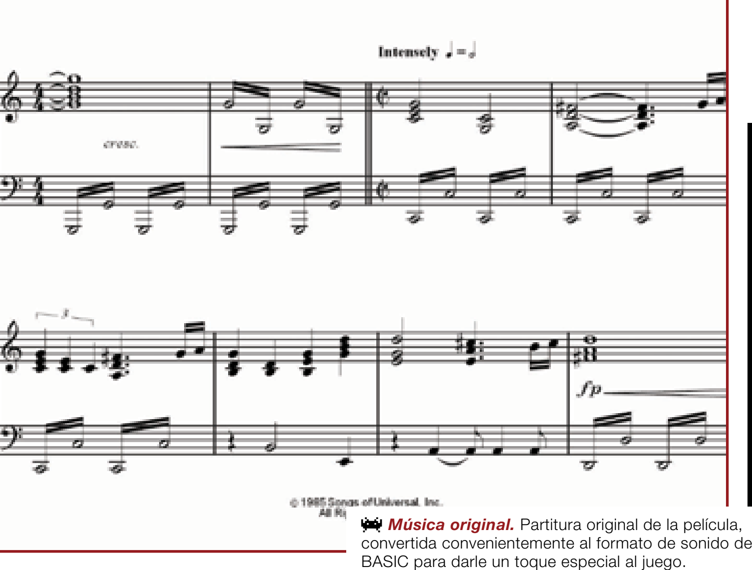
Así que partiendo de una idea base, Antonio va colocando los primeros ladrillos, en forma de líneas de código, directamente en una máquina física, para ver si el muro resiste las embestidas; si este primer muro aguanta, entonces seguiremos con el resto de la edificación. Y resulta que, tras la primera embestida, el muro se tiene en pie: "Se implementó una primera versión para mostrar en pantalla el comportamiento de los componentes básicos del videojuego. Se intentó optimizar, en términos computacionales, esta primera implementación lo máximo posible". Como un buen maestro albañil, Antonio va dando retoques y remates para transformar un frío muro en algo más hermoso, dando de paso un salto a herramientas más cómodas de utilizar, como es el emulador WinApe en una máquina Windows - y de paso, cambiando a un teclado más cómodo que el de la máquina original. "La primera implementación del videojuego no sería la definitiva, ni mucho menos. Como se puede observar en la versión final del producto, la capa gráfica del videojuego sufrió una modificación radical en las etapas posteriores del desarrollo (afortunadamente, todo hay que decirlo)".

Con la parte gráfica de 'Regreso al CPC' bien encarrilada, toca seguir añadiendo detalles de calidad que den una mayor sensación de profesionalidad y acabado final al juego. Es el turno de la música, ya que como el mismo Antonio nos cuenta, "una parte importante en cualquier videojuego, necesaria para sumergir al jugador dentro del mundo que se dibuja ante sus ojos, no es otra que la relacionada con la música y los




### FICHA DE JUEGO

**desarrollado por:** Antonio Corpas Cuenca
**género:** Carrera sin fin
**influencias:** Auxilio Aéreo




**Música original.** Partitura original de la película, convertida convenientemente al formato de sonido de BASIC para darle un toque especial al juego.

efectos de sonido". No podíamos estar más de acuerdo con él.

Por desgracia, la gestión del sonido no es precisamente uno de los puntos fuertes del BASIC: "Lamentablemente, la implementación realizada en BASIC no permitía disponer de música 'in-game' por cuestiones de rendimiento. Aún con esta restricción, existían muchos otros puntos del videojuego en los que un acompañamiento musical redondearía el resultado final. La elección musical en este caso fue bastante obvia. Si el videojuego en sí era un claro homenaje a la película Regreso al Futuro, la música debía estar basada en su propia banda sonora original". Dicho y hecho. Unas cuantas líneas de código después, Antonio introduce el tema principal de la primera película en la pantalla de inicio, un detalle que unido al más que reconocible logotipo sumaría bastante en sus aspiraciones a hacerse con el trono de la #CPCRetroDev en la categoría BASIC. Para ello, Antonio se hizo con las partituras originales, traduciendo posteriormente cada nota musical al formato de BASIC.

Tenemos gráficos, tenemos jugabilidad, tenemos música - turno para unos últimos detalles que no deberían faltar en ningún juego: "Una vez terminada la partida, si el jugador había conseguido puntos suficientes, se accedía a la pantalla correspondiente al ranking de las mejores puntuaciones. Este momento era ideal para hacer sonar la melodía del tema principal de la tercera y última película de la saga. Una melodía más relajada y mucho más rítmica que servía como premio al esfuerzo realizado por el jugador".

**«EL JUEGO UTILIZA APROXIMADAMENTE 26 KILOBYTES DE LA MEMORIA DISPONIBLE EN UN CPC 464»**

A estas alturas el código ha crecido ya tanto que incluso su mantenimiento resulta complicado, lo que obliga a cambiar nuevamente de herramienta, apostando por el Notepad++: "El producto final está formado exactamente por 451 líneas de código. Dicho de otro modo, y teniendo presente las restricciones de la máquina, el juego utiliza aproximadamente 26 Kilobytes de la memoria disponible en un Amstrad CPC 464. Cómo dato que sorprenderá a más de uno, remarcar que más del 20% de la memoria utilizada por el videojuego corresponde a la imagen gráfica mostrada en la pantalla de inicio".

El resto es historia: un merecido primer premio en la categoría BASIC por segundo año consecutivo que le convierte en el rival a batir en la próxima edición del #CPCRetroDev, aunque como persona agradecida que es, Antonio no se olvida de los que han echado una mano desinteresada en la consecución de sus éxitos: "Me gustaría hacer una mención especial a Mochilote y Pinace. Ellos dos fueron los que me prestaron su ayuda en los foros de discusión cuando empecé a desarrollar en código BASIC y me encontraba perdido en mitad de un desierto de dudas". De bien nacido es ser agradecido.

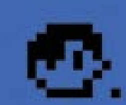


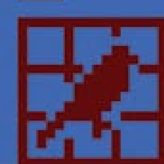
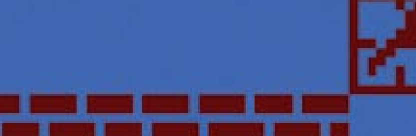
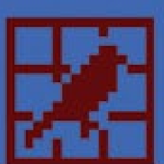
# Junior!

Por: **Fran Gallego**

## ESTUPENDA RECREACIÓN DE UNA GAME&WATCH, CARGADA DE NOSTALGIA

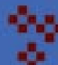
Primer juego presentado por MiguelSky al #CPCRetroDev y primera entrada en premios. El juego emula completamente a las tradicionales Game&Watch de Nintendo, con una selección de colores, movimientos y mecánicas perfectamente ambientadas. Para quienes han jugado de pequeños a una Game&Watch, la esencia está presente y llega enseguida. Juegos como éste demuestran que simplemente con BASIC e imaginación se pueden hacer productos con encanto, jugables y divertidos. En la parte negativa, no hubiera estado de más una mejor introducción, música y/o más efectos de sonido y quizá una mayor fluidez de movimiento.


OR!








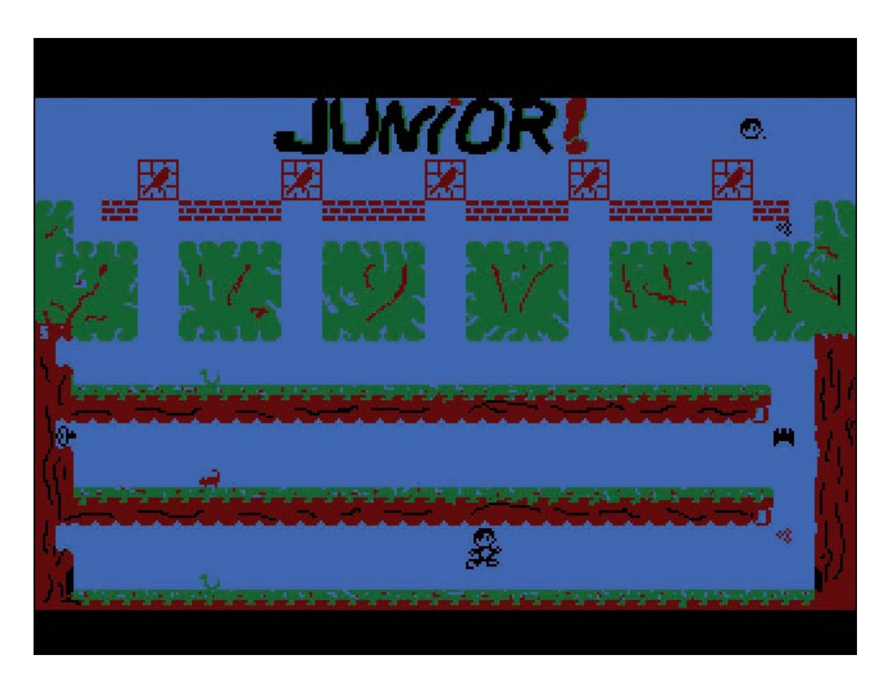
# CÓMO SE HIZO

# JUNIOR!

**Miguelsky, miembro del grupo de desarrollo ESP Soft, es conocido por su pasión por las herramientas y por haber desarrollado y adaptado juegos para Amstrad CPC utilizando una amplia variedad de ellas. El BASIC tampoco escapa a sus dominios, como ha demostrado haciéndose con el segundo premio en la categoría BASIC gracias a Junior!. ¿Queréis saber como se hizo?**

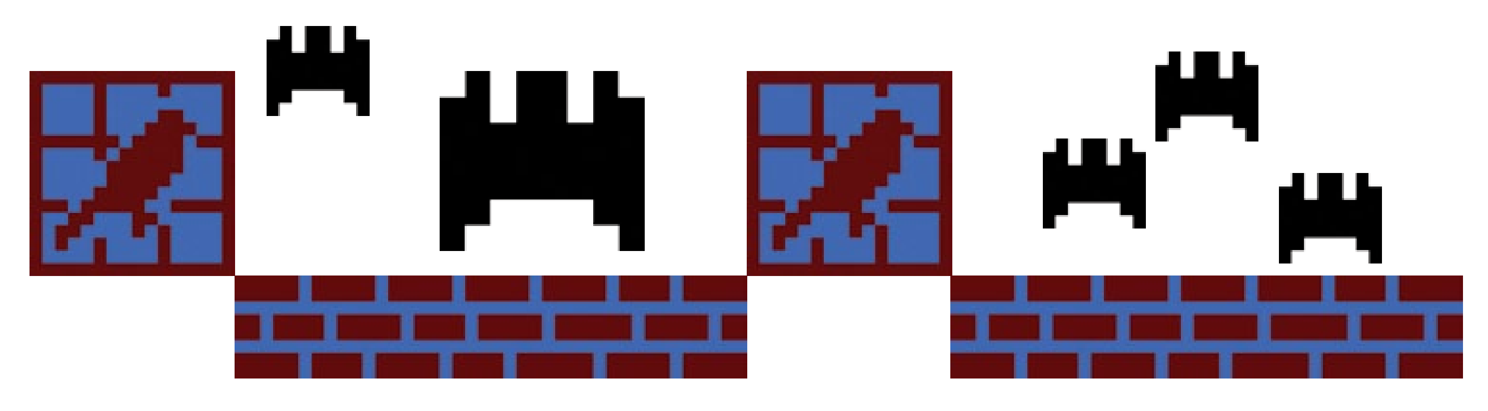
Como en muchas ocasiones, Junior! es un juego desarrollado a partir de una idea primigenia: “Junior! nació desde unas pruebas de movimiento en BASIC. En los foros de amstrad.es alguien comentó que con los caracteres de control se podía conseguir mover varios elementos sin brusquedades. Mis pruebas simplemente consistían en una A que se desplazaba de derecha a izquierda en el centro de la pantalla y la verdad es que lo hacía bastante bien. Como el movimiento era bastante satisfactorio, se me ocurrió que podría usarlo para crear un pequeño juego para presentar al CPCRetroDev.”

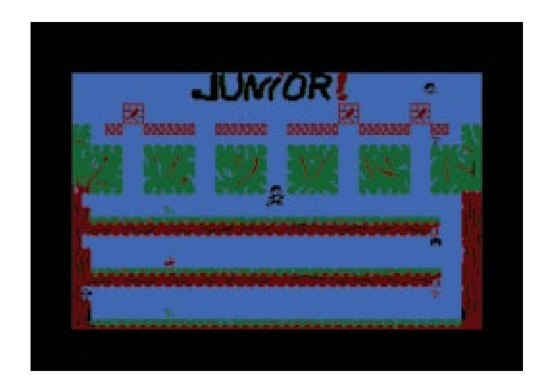
Con una idea ya implementada sobre el papel, tocaba ir evolucionando hasta llegar al juego final. Como en tantas otras ocasiones, sería la “dura” crítica de un hijo lo que nos obligaría a esforzarnos un poco: “Mi hijo de 9 años que iba siguiendo la evolución de la creación, no tardó en preguntar qué sentido tenía mover una A por un campo de ceros y que decía “Tocado!”, así que empecé a crear los personajes”. Qué no haríamos por un hijo...




**«EL QUEBRADERO DE CABEZA LLEGARÍA AL AÑADIR LAS LÓGICAS (LLAVES, MUERTE DEL JUGADOR, JAULAS), LAS CUALES AUMENTARON MUCHO EL TAMAÑO DEL CÓDIGO Y ACABARON AFECTANDO AL RENDIMIENTO»**

Una vez creado el “motor” del juego, tocaba desarrollar historia y gráficos. Nuevamente la nostalgia servirá inspiración, tal y como nos cuenta Miguelsky: “Mi idea inicial como argumento del juego era recrear una handheld, en concreto la icónica y preciosa Donkey Kong Jr de Nintendo (de ahí toma el nombre) pero me sobraba bastante pantalla y empecé a mirar las recreativas arcade del juego y otras handheld y tras mucho considerar pros y contras finalmente elegí como base Donkey Kong II a la que también eché miles de horas de crío.” Recrear la mítica Game & Watch tal cual podría causar conflictos de derechos de autor, así que se apostó por “disimular” un poco el homenaje,







**FICHA DE JUEGO**

**desarrollado por:** MiguelSky
**género:** Plataformas
**influencias:** Donkey Kong Jr., Game & Watch

**www.amstrad.es/cpcgamescd**

***Como en las 'maquinitas'.*** El ritmo pausado de juego de las Game & Watch le sienta perfectamente bien al BASIC de Amstrad. Junior! respira nostalgia por los cuatro costados.

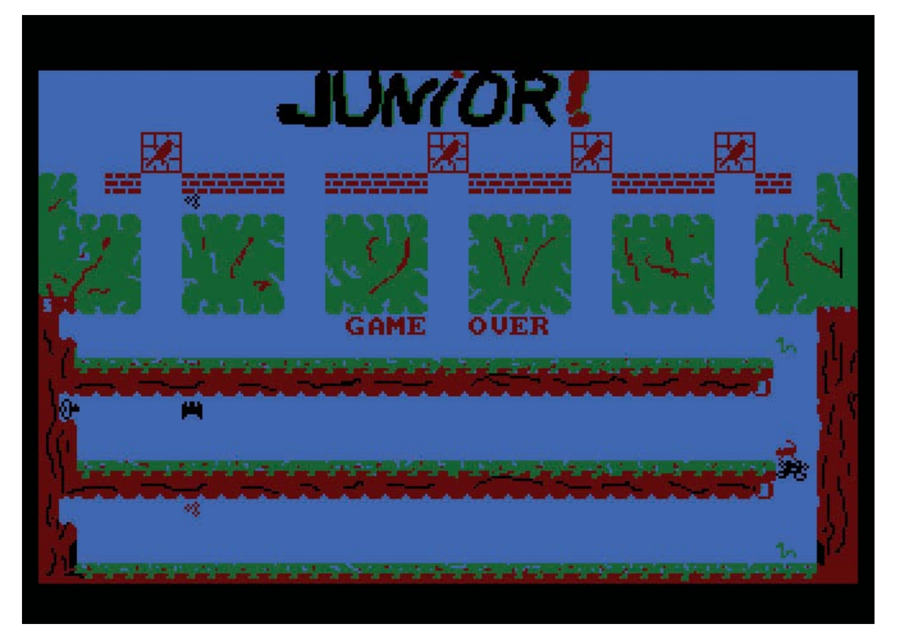
tomando como punto de partida un Super Mario 3 que pasó, literalmente, “por mono y una suerte de Anacleto, agente secreto que deseché antes de convertirle en Junior!”, camino recorrido utilizando el archiconocido Paint de Windows. ¿Quién necesita herramientas más potentes cuando una sencilla cumple con su labor perfectamente?

Una vez tenemos personaje toca crear mapeado, zonas transitables, caminos y direcciones que podíamos tomar... Aquí Miguel nos cuenta una pequeña chapuza que le ahorró un montón de comprobaciones: “Toda esta parte es un gran truco para no tener que comprobar todas las teclas cada vez: según la linea de pantalla en que se esté se comprueban unas teclas u otras. Es una chapuza inmensa :D pero la verdad es que ahorra un montón de comprobaciones.” Ingenioso ¿verdad?

A esta altura de la historia nuestro pequeño crítico no está aun satisfecho con el trabajo de su padre: “Al nene seguía sin hacerle gracia que esos estáticos sprites se desplazaran por la pantalla, así que cree la animación. Se me ocurrió que en cada vuelta del bucle principal del programa se alternasen los sprites lo que es muy efectivo en los enemigos. Por cierto, en esta parte hay un pequeño fallo: en el segundo frame de Junior! queda un resto de la mano sin borrarse pero que una vez animado da la impresión de ir lanzando algo al aire mientras avanza. Me hizo gracia y decidí dejarlo: Junior! lanza su moneda de la suerte al aire constantemente :D”.

Con medio juego ya creado sin resentirse la velocidad, Miguel siguió añadiendo enemigos mientras dicha velocidad no se resintiera. El quebradero de cabeza llegaría al añadir las lógicas (llaves, muerte del jugador, jaulas), las cuales aumentaron mucho el tamaño del código y acabaron afectando al rendimiento. Llega el momento del fine tunning: “los siguientes avances fueron aumentando mucho el tamaño del código y afectando a la velocidad, con lo que tuve que ir optimizando cosas sobre la marcha para que siguiera jugable. El uso de diferentes colores para los enemigos fue el último castigo que inflingí al programa, pero otra vez, un par de cambios en la manera de hacer las cosas dieron el toque definitivo.”

Por desgracia, la falta de tiempo hizo que quedaran en el tintero detalles como efectos, melodías e incluso un final más desarrollado. De




hecho Junior! fue uno de los últimos en presentarse a concurso: “Di el juego por terminado la noche anterior a la fecha e invertí varias horas en el día D para preparar el envío, documentación, etc, o sea que casi no llega :D”. Una verdadera lástima, ya que esos efectos de sonido le hubieran sentado muy bien.

El desarrollo de Junior! es un perfecto ejemplo de como hay que hacer un juego, partiendo de una idea, implementando las bases y finalmente añadiendo detalles poco a poco hasta obtener un resultado final aceptable. El propio Miguel nos cuenta con sus palabras: “Todo lo que cuento parece responder a una planificación exhaustiva pero ya os digo que no: todo ha venido sobre la marcha, a veces con vueltas atrás un poco traumáticas, con sesiones muy productivas, otras nada productivas y a veces semanas sin tocar el asunto.” Por lo tanto, podemos extraer varias lecciones, siendo una de las primordiales no rendirnos a las primeras de cambio cuando algo no nos salga bien. Con tesón, paciencia y un hijo dando por culo animándonos a hacerlo mejor todo es posible.

**«TODO HA VENIDO SOBRE LA MARCHA, A VECES CON VUELTAS ATRÁS UN POCO TRAUMÁTICAS, CON SESIONES MUY PRODUCTIVAS, OTRAS NADA PRODUCTIVAS Y A VECES SEMANAS SIN TOCAR EL ASUNTO»**

## LISTADO DEL CÓDIGO



A continuación encontrarás el listado de JUNIOR! realizado en Locomotive Basic por MiguelSky (Miguel Ángel Silva Verdugo) miguelsky@gmail.com

```
1 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:SYMBOL AFTER 235
5 LOAD “!pantalla.scr”,&C000:INK 3,1
20 SYMBOL 251,&7,&F,&1E,&1E,&14,&10,&8,&7                ‘ junior up 1
30 SYMBOL 252,&3E,&5C,&24,&6,&7F,&9C,&88,&E0             ‘ junior down 1 1
40 SYMBOL 253,&C0,&E0,&60,&A0,&90,&20,&40,&C8            ‘ junior up 2
50 SYMBOL 254,&74,&38,&60,&C0,&F0,&88,&F0,0              ‘ junior down 1 2
60 SYMBOL 247,0,0,&60,&E0,&21,&21,&33,&1E                ‘ serpiente 1
65 SYMBOL 248,&60,&E0,&20,&2E,&29,&31,0,0                ‘ serpiente 2
70 SYMBOL 245,&4,&2A,&54,&24,&A,&4,0,0                   ‘ burbujas 1
75 SYMBOL 246,0,&20,&54,&2A,&4,&10,&28,&10               ‘ burbujas 2
80 SYMBOL 249,&2C,&5F,&2F,&1C,&7F,&99,&71,0              ‘ junior down 2 1
90 SYMBOL 250,&C0,&50,&E8,&D0,&C0,&30,&10,&E0            ‘ junior down 2 2
100 SYMBOL 244,&30,&48,&4A,&AF,&AF,&48,&48,&30           ‘ llave
```

```
110 SYMBOL 243,0,&5A,&DB,&FF,&FF,&FF,&C3,&81
120 SYMBOL 242,&18,&5A,&FF,&FF,&DB,&C3,&42,0
130 SYMBOL 241,0,6,1,1,&5F,&FF,&FE,&22
140 SYMBOL 240,&C,2,1,&5F,&FF,&FE,&22,&41
150 SYMBOL 239,&FF,&84,&84,&84,&84,&FE,&85,&83
160 SYMBOL 238,&FF,&21,1,&31,&79,&F7,&F1,&F1
170 SYMBOL 237,&83,&87,&EF,&98,&B0,&A4,&84,&FF
180 SYMBOL 236,&E1,&C1,&9F,&C1,&A1,&21,&21,&FF
190 SYMBOL 235,&FB,&7F,&1E,&1F,&3F,&73,&63,1
500 PRINT CHR$(31)+CHR$(13)+CHR$(5)+CHR$(15)+CHR$(3)+"POR MIGUELSKY"+CHR$(31)+CHR$(3)+CHR$(13)+CHR$(15)+CHR$(3)
+"USA LAS TECLAS DEL CURSOR Y ESPACIO"+CHR$(31)+CHR$(10)+CHR$(18)+CHR$(15)+CHR$(3)+"PULSA ENTER PARA JUGAR":IF
INKEY(18)<>0 THEN GOTO 500                                                    ' menu
600 PRINT CHR$(31)+CHR$(13)+CHR$(5)+SPACE$(13)+CHR$(31)+CHR$(3)+CHR$(13)+SPACE$(35):PRINT CHR$(31)+CHR$(10)+CHR$(1
8)+SPACE$(22)
850 INK 0,1:INK 3,0:FOR JU=1 TO 800:NEXT:INK 1,9:INK 0,2:INK 2,1:FOR JU=1 TO 800:NEXT:INK 2,3
900 INK 0,11:INK 1,9:INK 2,3:INK 3,0:vidas=2:llave=0:v=0:fruta1=fruta2=fruta3=fruta4=fruta5=0:a$=CHR$(251)+CHR$(25
3):b$=CHR$(252)+CHR$(254):PRINT CHR$(31)+CHR$(35)+CHR$(2)+CHR$(15)+CHR$(3)+a$+" "+a$
                                                                              ' inicio 1
910 FOR ju=1 TO 5:PRINT CHR$(31)+CHR$(6*ju+ju-1)+CHR$(4)+CHR$(15)+CHR$(2)+CHR$(239)+CHR$(238)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR
$(8)+CHR$(237)+CHR$(236):NEXT:PRINT CHR$(31)+CHR$(2)+CHR$(22)+CHR$(15)+CHR$(3)+CHR$(244);
1000 v=0:z=0:x=15:y=23:o$="  ":m=38:n=24:j=3:k=22:a$=CHR$(15)+CHR$(3)+CHR$(251)+CHR$(253):b$=CHR$(252)+CHR$(254):G
OSUB 2000                                                                     ' inicio 2
1010 REM GOSUB 2015
1020 CALL &BD19
1021 z=z+1                                                                    ' contador animación
1022 IF z MOD 2= 0 THEN GOSUB 2015 ELSE GOSUB 2016                            ' alterna animación
1025 IF s=1 AND v<3 THEN v=v+1:GOTO 1100                                      ' salto
1026 IF s=1 AND v=3 THEN v=0:s=0:GOSUB 2010:y=y+1:GOSUB 2000                  ' salto
1030 GOSUB 1040:GOTO 1090
1040 IF INKEY(47)<>0 THEN GOTO 1046
1042 IF x<37 AND y>17 THEN GOSUB 2010:y=y-1:GOSUB 2000:s=1:RETURN
1043 IF x=37 AND (y=23 OR y=18) THEN GOSUB 2010:y=y-1:GOSUB 2000:RETURN
1044 IF y=13 AND (x=6 OR x=13 OR x=20 OR x=27 OR x=34) THEN GOSUB 2010:y=y-1:GOSUB 2000:RETURN
1046 IF (y=18 OR y=23 OR y=13) AND x<37 AND INKEY(1)=0 THEN GOSUB 2010:x=x+1:GOSUB 2000:RETURN
                                                                              ' derecha
1047 IF (y=18 OR y=23 OR y=13) AND x>3 AND INKEY(8)=0 THEN GOSUB 2010:x=x-1:GOSUB 2000:RETURN
                                                                              ' izquierda
1050 IF y<13 AND y>6 AND INKEY(0)=0 THEN GOSUB 2010:y=y-1:GOSUB 2000:RETURN
                                                                              ' arriba
1055 IF x>36 AND y>13 AND y<>18 AND INKEY(0)=0 THEN GOSUB 2010:y=y-1:GOSUB 2000:RETURN
1060 IF y<13 AND INKEY(2)=0 THEN GOSUB 2010:y=y+1:GOSUB 2000:RETURN           ' abajo
1065 IF x>36 AND y>12 AND y<23 AND INKEY(2)=0 THEN GOSUB 2010:y=y+1:GOSUB 2000:RETURN
1070 RETURN
1090 IF x<>3 THEN GOTO 1098                                                   ' llave
1095 IF y=22 AND llave=0 THEN PRINT CHR$(31)+CHR$(2)+CHR$(22)+" ":PRINT CHR$(31)+CHR$(2)+CHR$(17)+CHR$(15)+CHR$(3)
+CHR$(244);:llave=1
1096 IF y=17 AND llave=1 THEN PRINT CHR$(31)+CHR$(2)+CHR$(17)+" ":PRINT CHR$(31)+CHR$(2)+CHR$(13)+CHR$(15)+CHR$(3)
+CHR$(244);:llave=2
1097 IF y=13 AND llave=2 THEN llave=3:PRINT CHR$(31)+CHR$(2)+CHR$(13)+" ":GOSUB 2100:PRINT CHR$(31)+CHR$(fruta*7)
+CHR$(6)+CHR$(15)+CHR$(3)+CHR$(244);
1098 IF y=7 AND x+1=fruta*7 AND fruta1+fruta2+fruta3+fruta4+fruta5=5 THEN GOTO 3500
1099 IF y=7 AND x+1=fruta*7 THEN PRINT CHR$(31)+CHR$(fruta*7)+CHR$(6)+" ":PRINT CHR$(31)+CHR$(fruta*7-1)+CHR$(4)+o
$+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+o$:PRINT CHR$(31)+CHR$(2)+CHR$(22)+CHR$(15)+CHR$(3)+CHR$(244);:llave=0
1100 IF m<4 THEN PRINT CHR$(31)+CHR$(m)+CHR$(n)+" ";:PRINT CHR$(31)+CHR$(m)+CHR$(n-5)+" ";:PRINT
CHR$(31)+CHR$(m)+CHR$(n-10)+" ";:PRINT CHR$(31)+CHR$(38)+CHR$(n)+e$;:PRINT CHR$(31)+CHR$(38)+CHR$(n-5)+e$;:PRINT
CHR$(31)+CHR$(38)+CHR$(n-10)+e$;:m=38
1110 GOSUB 2050
1120 IF (m=x OR m=x+1) AND (n=y OR n=y+1 OR y=n-5 OR y+1=n-5 OR y=n-10 OR y+1=n-10) THEN 3000
                                                                              ' colisiones 1
1200 IF z>30 AND j>37 THEN PRINT CHR$(31)+CHR$(j)+CHR$(k)+" ";:PRINT CHR$(31)+CHR$(j)+CHR$(k-5)+" ";:PRINT
CHR$(31)+CHR$(j)+CHR$(k-15)+" ";:PRINT CHR$(31)+CHR$(3)+CHR$(k)+f$;:PRINT CHR$(31)+CHR$(3)+CHR$(k-5)+f$;:PRINT
CHR$(31)+CHR$(3)+CHR$(k-15)+f$;:j=3
                                                                              ' movimiento 1
1210 IF z>30 THEN GOSUB 2060 ELSE PEN 3
1220 IF z>30 AND (j=x OR j=x+1) AND (y=k OR y=k-1 OR y=k-5  OR y=k-6 OR y=k-15 OR y=k-16) THEN 3000
                                                                              ' colisiones 2
```

```
1500 GOTO 1020
2000 PRINT CHR$(31)+CHR$(x)+CHR$(y)+a$+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+b$;:RETURN
                                                                      ' dibuja junior
2010 PRINT CHR$(31)+CHR$(x)+CHR$(y)+o$+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+o$;:RETURN
                                                                      ' borra junior
2015 a$=CHR$(251)+CHR$(253):b$=CHR$(252)+CHR$(254):e$=CHR$(245):f$=CHR$(247):g$=CHR$(243):h$=CHR$(241):RETURN
                                                                      ' animación 1
2016 b$=CHR$(249)+CHR$(250):e$=CHR$(246):f$=CHR$(248):g$=CHR$(242):h$=CHR$(240):RETURN
                                                                      ' animación 2
2050 PRINT CHR$(31)+CHR$(m-1)+CHR$(n)+CHR$(15)+CHR$(1)+f$+" ";
                                                                      ' dibuja caminantes
2051 PRINT CHR$(31)+CHR$(m-1)+CHR$(n-10)+f$+" ";
2053 PRINT CHR$(31)+CHR$(m-1)+CHR$(n-5)+CHR$(15)+CHR$(2)+h$+" ";:m=m-1:RETURN
2060 PRINT CHR$(31)+CHR$(j)+CHR$(k)+" "+e$;                           ' dibuja voladores
2063 PRINT CHR$(31)+CHR$(j)+CHR$(k-5)+" "+CHR$(15)+CHR$(3)+g$;
2065 PRINT CHR$(31)+CHR$(j)+CHR$(k-15)+" "+e$;:j=j+1:RETURN
2100 fruta=1+INT(RND*5)                                               ' llave y jaula
2110 IF fruta=1 AND fruta1=0 THEN fruta1=1:RETURN
2120 IF fruta=2 AND fruta2=0 THEN fruta2=1:RETURN
2130 IF fruta=3 AND fruta3=0 THEN fruta3=1:RETURN
2140 IF fruta=4 AND fruta4=0 THEN fruta4=1:RETURN
2150 IF fruta=5 AND fruta5=0 THEN fruta5=1:RETURN
2160 GOTO 2100
3000 IF vidas=0 THEN PRINT CHR$(31)+CHR$(16)+CHR$(13)+"GAME  OVER":FOR JU=1 TO 5000:NEXT:GOSUB 3100:PRINT
CHR$(31)+CHR$(2)+CHR$(22)+" "+CHR$(31)+CHR$(2)+CHR$(17)+" "+CHR$(31)+CHR$(2)+CHR$(13)+" ";:GOTO 3200
                                                                      ' fin de juego
3010 IF vidas>0 THEN GOSUB 3100:PRINT CHR$(31)+CHR$(32+vidas*3)+CHR$(2)+"  ":s=0:vidas=vidas-1:GOTO 1000
                                                                      ' pierde vida
3100 FOR ju=1 TO 500:NEXT:PRINT CHR$(31)+CHR$(x)+CHR$(y)+o$+CHR$(31)+CHR$(x)+CHR$(y+1)+o$+CHR$(31)+CHR$(m-
1)+CHR$(n)+o$+CHR$(31)+CHR$(m-1)+CHR$(n-10)+o$+CHR$(31)+CHR$(m-1)+CHR$(n-5)+o$+CHR$(31)+CHR$(j)+CHR$(k)+o$+CHR$(31
)+CHR$(j)+CHR$(k-15)+o$;
3110 PRINT CHR$(31)+CHR$(j)+CHR$(k-5)+o$+CHR$(31)+CHR$(j)+CHR$(k-15)+o$;:RETURN
                                                                      ' limpia personajes
3200 PRINT CHR$(31)+CHR$(fruta*7)+CHR$(6)+" ":INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,1:GOTO 500
                                                                      ' vuelve al menu
                                                                      ' final del juego
3500 GOSUB 3700:GOSUB 2010:y=y-1:GOSUB 2000:GOSUB 3700:GOSUB 2010:y=y-1:GOSUB 2015:GOSUB 2000:GOSUB 3700:GOSUB
2010:y=y-1:GOSUB 2016:GOSUB 2000
3510 IF x>4 THEN GOSUB 3700:GOSUB 2010:x=x-1:GOSUB 2015:GOSUB 2000:IF x<>4 THEN GOSUB 3700:GOSUB 2010:x=x-1:GOSUB
2016:GOSUB 2000:GOTO 3510
3520 GOSUB 3700:GOSUB 2010:y=y-1:GOSUB 2000:GOSUB 3700:GOSUB 3700:GOSUB 3700:GOSUB 2010:y=y+1:GOSUB 2015:GOSUB
2000:GOSUB 3700:GOSUB 2010:y=y-1:GOSUB 2000:GOSUB 3700:GOSUB 3700:GOSUB 3700:GOSUB 2010:y=y+1:GOSUB 2015:GOSUB
2000
3530 i$=CHR$(235)+"  "+CHR$(235):GOSUB 3700:GOSUB 3700:PEN 3:FOR j=1 TO 4:GOSUB 3700:PRINT CHR$(31)+CHR$(3)+CHR$(j
)+CHR$(15)+CHR$(2)+i$;:GOSUB 3700:PRINT CHR$(31)+CHR$(3)+CHR$(j)+o$+o$;:NEXT
3540 FOR j=3 TO 1 STEP -1:GOSUB 3700:PRINT CHR$(31)+CHR$(3)+CHR$(j+1)+" "+CHR$(31)+CHR$(6)+CHR$(j+1)+" ";:PRINT CH
R$(31)+CHR$(3)+CHR$(j)+CHR$(15)+CHR$(2)+i$+CHR$(15)+CHR$(3);:GOSUB 2010:y=y-1:GOSUB 2000:NEXT
3550 GOSUB 3700:PRINT CHR$(31)+CHR$(4)+CHR$(2)+o$:GOSUB 3700:PRINT CHR$(31)+CHR$(3)+CHR$(1)+" "+b$+" ";:GOSUB
3700:PRINT CHR$(31)+CHR$(4)+CHR$(1)+o$;
3560 PRINT CHR$(31)+CHR$(16)+CHR$(13)+CHR$(15)+CHR$(2)+"WELL DONE!":FOR JU=1 TO 5000:NEXT:GOSUB 3100:PRINT
CHR$(31)+CHR$(2)+CHR$(22)+" "+CHR$(31)+CHR$(2)+CHR$(17)+" "+CHR$(31)+CHR$(2)+CHR$(13)+" ";:GOTO 3200
3700 FOR ju=1 TO 100:NEXT ju:RETURN
```